CLIP STUDIO PAINT PRO ILLUSTRATION TECHNIQUES

表現したい世界を描く！ CLIP STUDIO PAINT PRO イラストレーションテクニック

Mika Pikazo
鳥羽雨
もくり



頭のなかにあるイメージを、
プロはどのように構築し、
一枚の絵に仕上げているのか。

各作家の作品の
.clipデータが
ダウンロード
できます
Mika Pikazo
鳥羽雨／もくり

初心者から抜け出すための表現力を手に入れる！

BNN

表現したい世界を描く!
CLIP STUDIO PAINT PRO
イラストレーションテクニック

もくり／鳥羽雨／Mika Pikazo

BNN
BugNewsNetwork

はじめに

このたびは、『表現したい世界を描く！ CLIP STUDIO PAINT PRO イラストレーションテクニック』をご購入くださり、ありがとうございます。

本書は、ペイントソフト「CLIP STUDIO PAINT PRO」を使ったイラストの描き方を、3名の作家のイラストメイキングを元に解説した書籍です。ある程度ソフトの機能は理解していて、ひととおり絵は描けるけれど、「初級者の壁を越えたい」「もう一歩レベルアップしたい」と考えている人へ向けて、世界観の構築の仕方、構図の取り方や線の選び方、塗り方など、イラストの質をもう一段高めるための技術と考え方を解説しています。

今回本書を執筆していただいた3名の作家には、「いま描きたいと思っている絵を、思いのままに描いてほしい」とお願いしました。仕事絵としての制限はあまり意識せずに、自由な発想で、完成度の高い一枚絵が着想から完成までにどのようなプロセスを辿るのか、その試行錯誤も含めて見せてほしいと思ったからです。

イラストを描く際、初級と中級の間に壁があるとしたら、その壁は「自分が思い描いたものを、きちんと表現できるかどうか」ではないでしょうか。

「思っていた感じと、何かちょっと違う」
「あとちょっと、何かがうまくいけば、この絵はもっと良くなるはず」

絵の上達の過程でぶつかるであろうこれらの壁に対し、その「ちょっとの何か」を見つける力がつくようなヒントが、各作家のメイキングプロセスの中に散りばめられているはずです。

あなたの表現力の幅が広がり、絵を描く時間がもっともっと楽しくなりますように。本書でそのお手伝いができれば何よりです。

>>> Contents

目次

Appendix



Part 1

もくり



Part 2

鳥羽雨



Part 3

Mika Pikazo

>>> Profile

著者プロフィール



NAME

もくり

PART 1

PAGE 010-067

WEB http://www.pixiv.net/member.php?id=3157942

DATA

出身地：神奈川県
誕生日：11月7日
血液型：O型
お仕事：フリーでイラストを描いてます。

趣味・暇つぶし：
ことわざ辞典を読む
フラワーアレンジメント
クロスワードパズル
窓際に正座して日光をあびる

よく聴く音楽：
クラシック／ボカロ／サントラ

年中愛用の飲み物：
コーヒー

作業環境

OS	CPU	ペンタブレット
Windows8	Intel Core i7	Intuos

CLIP STUDIO PAINTについて

全体的に機能が充実していてとても使いやすいので
普段、ラフ～仕上げまですべての過程で使用しています。
なかでも建築物などの背景を描きたいときにはパース機能が本当に便利です。
一点透視、二点透視、三点透視の設定ができ、
さらにスナップできるので線がぶれずに綺麗に描けて重宝しています。

読者へのメッセージ

メイキングを初めてださせて頂いて世界観をどう伝えるかという点に苦労しました。
ラフから構図の制作過程で一番悩んだのを覚えています。
この制作過程でイラストの世界観を感じとってもらえたらなと思います。

さらにギャラリーページは世界観を深めるために漫画風にキャラ設定を考えてみました。
個人的には兎がお気に入りです。読者の皆様に楽しみながら見ていただけると嬉しいです！



NAME

烏羽雨

PART 2

WEB http://conronca.flop.jp/

PAGE 068-121

DATA

イラストレーター。主に児童書や文芸の装画を手掛ける。
主な挿絵に、パティシエすばる（講談社青い鳥文庫）、ギルドレ（ヤングマガジンサード）など。
コーヒーと虫とスーツの紳士が好き。

作業環境

OS	CPU	ペンタブレット
Windows7	Intel Core i7-3610QM	Intuos5 Large

CLIP STUDIO PAINTについて

クリスタのすごい所は、
- フォルダーごと、または複数レイヤーを選択した状態で、選択範囲の移動や切り取り、ペーストができること。これは本当に便利！
- フォルダーに対して、マスク、クリッピングレイヤー、色調整をかけられること。神!
- ブラシの自由度が高い。
- 縮小して書き出しができること（ラフの提出に便利）。
- パース定規。皆さんご存知の機能ですが、簡単な背景ならサクサクと描けます。

ぱっと見でわからない部分で、かゆい所に手が届く設定がいろいろあるので
私自身もっと知りたいなと思っています。

読者へのメッセージ

今回はかなり行き当たりばったりで描いてしまったのでわかりづらい部分があると思うのですが、
そんな七転八倒ぶりも楽しんでいただけたらと思います。

複雑な絵を描くときに心がけているのは、画面へのモチーフの配置です。
どうやったら絵に留まってもらえるか、どうやったら間が気持ち良いかということを考えて、
いつでも修正できるようにしています。
最終的に「これでピッタリはまったな」と思えると達成感があって楽しいです。



NAME

Mika Pikazo

PART 3

PAGE 122-185

WEB –

DATA

1993年東京生まれ。
高校卒業後、南米の音楽や映像技術に興味があり2年半ほどブラジルへ移住。
現在は都内に在住、イラストレーターとして活動しています。
ライトノベルの挿絵やゲームのキャラクターデザイン、CDジャケットなど多方面でイラストを提供。

作業環境

OS	CPU	ペンタブレット
Mac OS	Intel Core i7	Intuos4

CLIP STUDIO PAINTについて

CLIP STUDIO PAINTは普段からお仕事をするときも、趣味の絵を描くときも使用していて、
毎日触れているお気に入りのソフトです。

最初は他のソフトに比べ［操作がわかりやすい］［元から入っているツールが描きやすい］などの理由で
使ってましたが、段々と操作に慣れ、自分の好きな筆（濃い水彩、水多めなど）を見つけたり、
新たな描き方を模索する中で、作業をするときに絶対に外せない作業道具となっていました。

読者へのメッセージ

はじめまして、Mika Pikazoと申します（ミカ ピカゾと読みます）。
今回初めてイラストのメイキング解説をさせて頂いて、
誰かに完成したイラストの制作工程を見せたことがなかった私には
試行錯誤しながら取り組んだ1枚となりました。

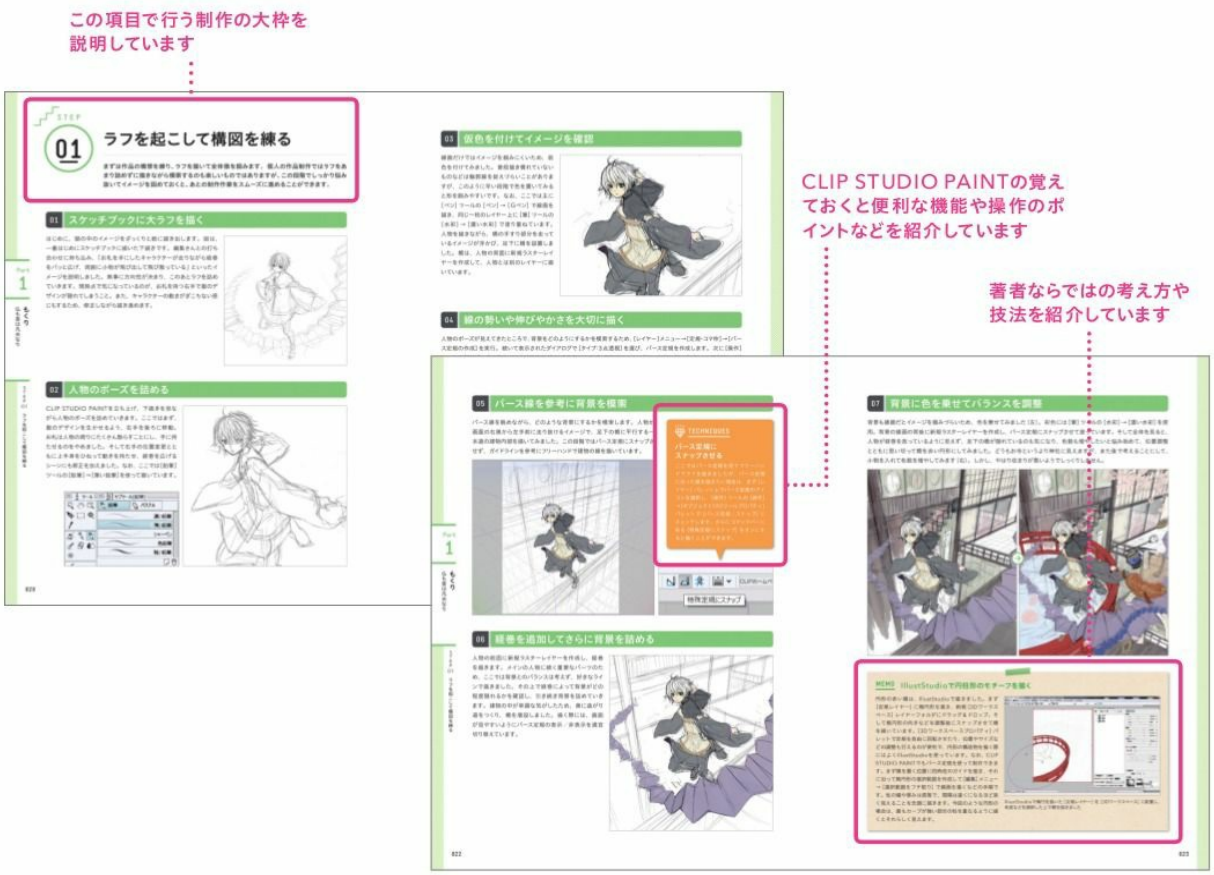
［自分の絵はどうしたら魅力的になるだろう］、［この描き方を自分の中に取り入れてみたらどうなるだろう］
という探究心は大事なことで自分のイラストを成長させてくれたのは、
様々なイラストレーターさんの素敵なイラストでした。

今回掲載させて頂いたイラスト・解説が、本書を読んでいる皆様の世界の幅を
少しでも広げられるものになればと思います。

>>>How to Use

本書の使い方

本書はCLIP STUDIO PAINT PROを使って描いたデジタルイラストの制作プロセスを解説しています。また、著者の思考部分や著者ならではの技法を「MEMO」として、CLIP STUDIOの操作に関わるポイントを「TECHNIQUES」として紹介しています。



※本書の執筆は、執筆当時のバージョン（ver.1.5.0）にて行っています。

>>>Download Data

ダウンロードデータについて

本書で解説している作品の完成データ（.clip）を、下記のアドレスから入手できます。
詳細部分やレイヤー構成などは、データを直接見ることでより深く理解することができるでしょう。

http://www.bnn.co.jp/dl/clip_it1016

※作品ファイルは、本書購入者の参照用としてのみご利用になれます。ほかの用途での使用、配布は一切禁止します。

※作品ファイルを実行した結果については、著者、ソフトウェア製作者ならびに出版社いずれも一切の責任を負いかねます。
ご自身の責任においてご利用ください。

※作品に関する著作権は、すべて著者が所有しています。

※ダウンロードデータをご利用の際は、「はじめにお読みください」ファイルを必ずよくお読みください。
なお、本書内の画像に掲載されているレイヤー名等は、解説にあたり一部変更されているものがございます。あらかじめご了承ください。



Part 1

>>> Name

もくり

>>> Title

仏も昔は凡夫なり

ことわざは、私にとって日々の生活の中で忘れてしまいがちな大切なことを思い出すきっかけになる言葉です。中でも、この「仏も昔は凡夫なり」ということわざが大好きで、これを励みに絵を練習していた日々がありました。今でもまだまだ未熟で、出来上がった絵を見て反省ばかりです。それでも、そんな私が「やっとここまで来れたよ!」と振り返る思い、そして「これから絵を始めたい」、「もう一歩踏み出した絵を描きたい」という方々の励みにしてもらえたらという、2つの思いをコンセプトに制作しました。

コンセプト&ラフギャラリー





●作品テーマは「お寺」。ある日、TVでふと見かけたお坊さんの袈裟に目が行きました。左肩の紐が下がっていて、最初は「ずれたのかな」と思うも、そういう着方なんだと認識した瞬間に「お坊さんてお堅いイメージだけど衣装はアシンメトリーで意外にラフだな……かっこいいかも!!」と思い、描いてみたくなったのです。作品では白ベースの袈裟ですが、実際には青・黄・赤・白・黒の5正色を避けて作るようです。

●メインキャラクターはお寺の住職である男の子。「遥かなる可能性を秘めている」の意で、名は「遥」としました。見た目とは異なり、かなりのご長寿さん。縁側でお茶を飲むのが好きで、住職なので落ち着きがあり、達観しているといった人物像を思い浮かべました。表情には子供っぽさが出ないよう、特に口の形にこだわっています。ほんの数ミリ大きくなるだけでだいぶイメージが変わるので、一番気を遣いました。



●遥の傍にいつもいるのが、門番兼身の回りのお世話役である二羽の兎。阿形像と吽形像の2体を一対とする仁王像からイメージしました。お寺には、たくさんの兎たちが修行をしていて面白おかしく生活している設定です。人に化けることができ、大きなポンポンのような尻尾が特徴。尻尾で弾み、高所までジャンプできます。「侵入者は100発100中、こん棒振り回してぶっ飛ばすぜ!」。

●兎たちのキャラクター設定も考えておきます。黒い兎は“阿ノ兎”であり、名は「アト」くん。かなりの食いしん坊で、人に化けると意外にイケメンだったりします。白い兎は“吽ノ兎”であり、名は「ウト」くん。炊事、洗濯が上手です。人に化けると可愛い系……かな?

●衣装デザインを考えます。私にとって一番楽しい作業です。通常はイラストの構図と同時に考えますが、ここではわかりやすく人物単体で描いてみました。衣装デザインの手順は、まずテーマ決めから。今回は「袈裟がポイントのモードな僧侶風」です。ここで、どんな衣装にしたいかを自分の中で明確にしておくことが大切です。要素を盛り込みすぎてまとまらなくなったり何か不足しているなと思うときには、必ず最初に考えたこのテーマに戻ってきます。

●テーマから連想されるキーワードを挙げておきます。「袈裟→僧侶→数珠→木魚→お経→仏像→蓮の花→孔雀」といった具合です。このキーワードは衣装だけでなく、背景を描く際やイラスト自体のテーマを決める際の材料にもなります。

●テーマに沿い、ベースとなる衣装やアイテムを設定します。今回は「僧侶スタイル」という大テーマがあるので、最初にTVを見て惹かれたお坊さんの衣装を思い出しながら描き出してみました。最初に良いなと思ったイメージが塗り替えられてしまわないよう、新たな資料などは見ずに頭の中の残像を復元しました。

●ベースの衣装から、要素の足し引きをしていきます。衣装デザインの基本的な進め方として、私が心がけていることは2つ。まず1つは、「デザインは足し算と引き算が基本」ということです。入れたい要素をただ足すのではなく、ある程度足したら引き算をします。それにより、衣装にまとまりが出てきます。足し引きできないときは、パーツをチェンジしてみます。この方法は、衣装に限らずどのデザインにも有効です。



1

まずはベースとなる「お坊さんの袈裟スタイル」を描いてみます



2

ベースの衣装に盛り込みたい要素を足します。男らしさを出すため、ブーツインのパンツスタイルに。そしてパンツスタイルが見えるよう、着物の裾丈を短くしました



3

モード感を出すため、着物の襟と裾のデザインを変えました。襟はチャイナ風に変え、裾はシャツラインにカット。また、袈裟が映えるよう、色を白に変更しました



4

襟元をすっきりさせた分、袈裟に装飾を入れて豪華にします。袈裟の柄に神々しいイメージの孔雀を描いて、デザインが完成!

●衣装デザインでもう1つ心がけているのは、「キャラクターの動きや構図にも配慮すること」。通常は構図とともに、キャラクターの動きとの兼ね合いを考えながら衣装を決めます。身体のラインが出るような衣装ではあまり気にしませんが、ゆったりとした衣装で動きのあるポーズを描きたいときは、構図を優先します。

●今回の衣装の制作過程は、まずベースの衣装を描き、次に足し算をしました。男らしさを出すため、ブーツインのパンツスタイルに。そして、パンツスタイルが生きるよう、着物の裾を削る引き算をしました。前裾丈のみを引いて後裾丈を残す手もありますが、キャラクターの身長が小さい想定や、構図との兼ね合いで今回は裾丈全体を短くしました。

●次にモード感を出すため、着物の襟と裾をチェンジしてシャツ風にしました。襟はチャイナ風、裾はシャツラインにカット。また、袈裟の部分が映えるよう、色を白にしました。襟や裾を海外テイストにしたので、袖の部分は和風のまま残します。

●襟元がすっきりしたので、その分の足し算をします。ここでは、袈裟に金縁やタッセルなどの装飾を入れて豪華にしました。袈裟の柄は、最初に連想したキーワードから神々しいイメージの孔雀に決めました。

●デザイン全体のポイントは「袈裟を引き立て、他はシンプルに」。着物の色は黒に押さえ、そのぶん裏地の色を変えたり、布の切り替え線を入れるなどでアクセントにしました。ブーツも装飾を入れず縦ラインのみで足袋らしさを表現しています。袈裟以外は洋服になるので、黒と紫の配色で僧侶風のイメージを持たせました。

●舞台設定は、境内のお堂。実際のお堂の中って暗いのですが、よく見ると瓔珞の金が美しかったり、天井に龍が描かれていたり、彫刻が細やかだったりと、心惹かれる部分がたくさんあります。そうした要素を取り入れながら、色彩豊かな一枚絵にしたいと考えました。

●構図は、経巻が円形状にきれいに広がって見えるよう、上から見た図にしました。弧を描くようにかっこよく経巻を開きながら、その経巻自体にも何か面白い要素を盛り込みたいと考えました。

●人物を中心に、経巻が弧を描いている流れを生かし、背景全体も円形状にしていきます。もっとも私の場合、そもそも円や曲線が好きなために、円をモチーフにした背景を描くことが多いです。

●配置バランスとしては、衣装を含めたキャラクターを一番に見てもらいたいため、まずは人物を大きめに配置します。他の要素に関しては、ディテールの描き込みに注力していきます。「背景のちょっとしたところまでも細かく描きこんである絵」ってついつい魅入ってしまうんです。なので、「よく見たらこんなところに!!」などと発見しながら楽しく見てもらえる、そんな絵にしたいなと思いながら描いていきます。







●構図やキャラクター設定とともに、描きたい世界観に関連するキーワードから思い浮かぶ小物なども描いておきます。描いたことのないものは、まず一度描いてみるとイメージを掴みやすくなるので、ざっくりとスケッチ。絵の中に実際に入れるかどうかに関わらず、思い付くイメージは何でも描き出してみることが大切です。



ラフ



線画

STEP

01 ラフを起こして構図を練る

まずは作品の構想を練り、ラフを描いて全体像を掴みます。個人の作品制作ではラフをあまり詰めずに描きながら模索するのも楽しいものではありますが、この段階でしっかり悩み抜いてイメージを固めておくと、あとの制作作業をスムーズに進めることができます。

01 スケッチブックに大ラフを描く

はじめに、頭の中のイメージをざっくりと紙に描き出します。図は、一番はじめにスケッチブックに描いた下描きです。編集さんとの打ち合わせに持ち込み、「お札を手にしたキャラクターが走りながら経巻をパッと広げ、周囲に小物が飛び出して飛び散っている」といったイメージを説明しました。無事に方向性が決まり、このあとラフを詰めていきます。現時点で気になっているのが、お札を持つ右手で服のデザインが隠れてしまうこと。また、キャラクターの動きがぎこちない感じもするため、修正しながら描き進めます。



02 人物のポーズを詰める

CLIP STUDIO PAINTを立ち上げ、下描きを見ながら人物のポーズを詰めていきます。ここではまず、服のデザインを生かせるよう、右手を後ろに移動。お札は人物の周りにたくさん散らすことにし、手に持たせるのをやめました。そして右手の位置変更とともに上半身をひねって動きを持たせ、経巻を広げるシーンにも修正を加えました。なお、ここでは[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[薄い鉛筆]を使って描いています。





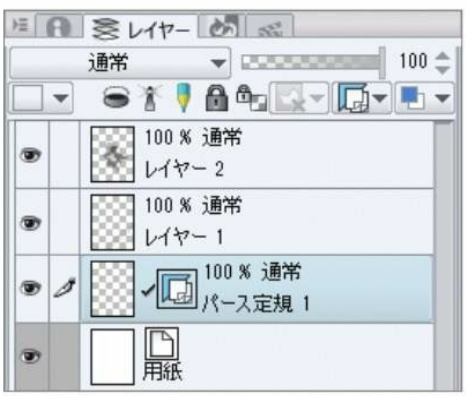
03 仮色を付けてイメージを確認

線画だけではイメージを掴みにくいため、仮色を付けてみました。普段描き慣れていないものなどは輪郭線を捉えづらいことがありますが、このように早い段階で色を置いてみると形を掴みやすいです。なお、ここでは主に［ペン］ツールの［ペン］→［Gペン］で線画を描き、同じ一枚のレイヤー上に［筆］ツールの［水彩］→［濃い水彩］で塗り重ねています。人物を描きながら、橋の手すり部分を走っているイメージが浮かび、足下に橋を設置しました。橋は、人物の背面に新規ラスターレイヤーを作成して、人物とは別のレイヤーに描いています。

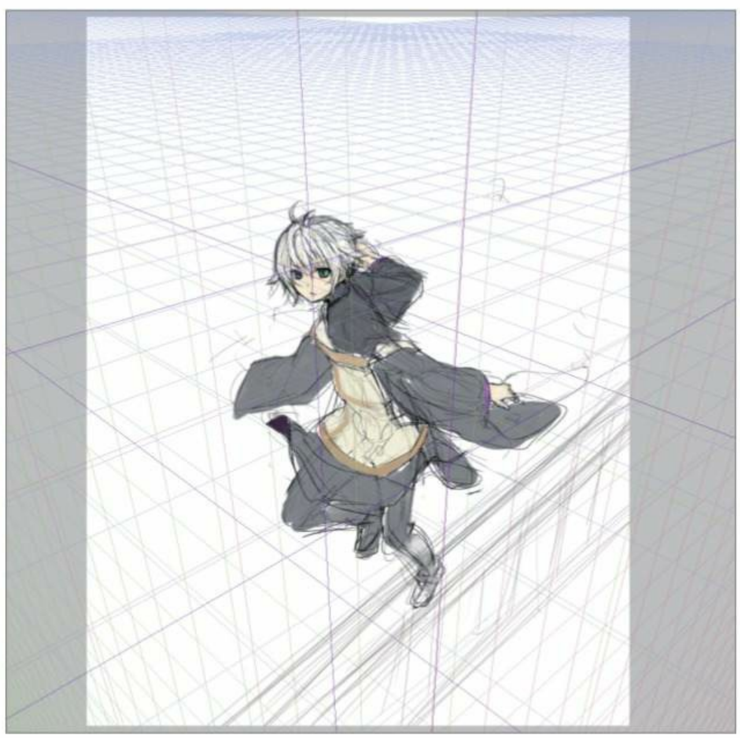


04 線の勢いや伸びやかさを大切に描く

人物のポーズが見えてきたところで、背景をどのようにするかを模索するため、［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］を実行。続いて表示されたダイアログで［タイプ:3点透視］を選び、パース定規を作成します。次に［操作］ツールの［操作］→［オブジェクト］で定規のポインタを動かしてパースを決めたら、［ツールプロパティ］パレットで［グリッド］の［xy平面］、［yz平面］、［xz平面］をそれぞれオンに設定してパース線を作成します。なお、ここで［グリッドサイズ］を設定すると、線の間隔を調節できます。

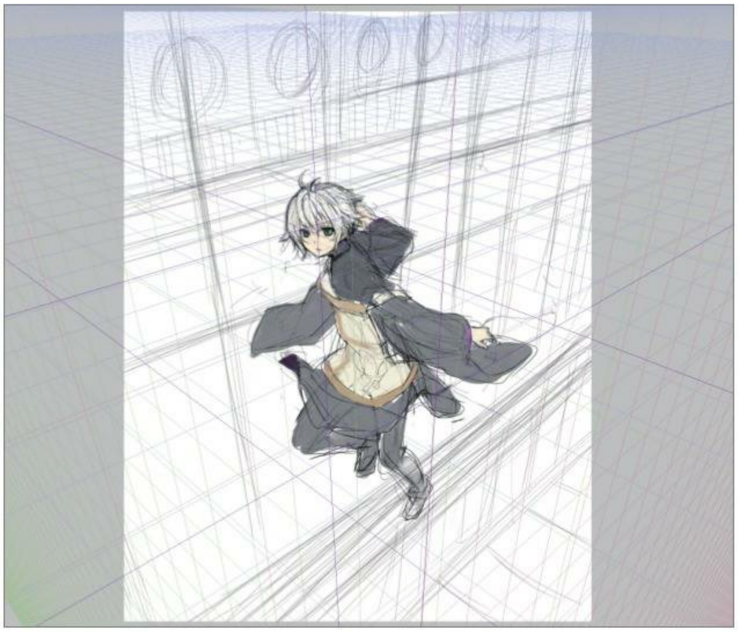






05 パース線を参考に背景を模索

パース線を眺めながら、どのような背景にするかを模索します。人物が画面の右奥から左手前に走り抜けるイメージで、足下の橋に平行する一本道の建物内部を描いてみました。この段階ではパース定規にスナップさせず、ガイドラインを参考にフリーハンドで建物の線を描いています。



TECHNIQUES

パース定規にスナップさせる

ここではパース定規を見てフリーハンドでラフを描きましたが、パース定規に沿った線を描きたい場合は、まず［レイヤー］パレット上でパース定規のアイコンを選択し、［操作］ツールの［操作］→［オブジェクト］の［ツールプロパティ］パレットで［パース定規：スナップ］にチェックします。さらにコマンドバーにある［特殊定規にスナップ］をオンにすると描くことができます。



06 経巻を追加してさらに背景を詰める

人物の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、経巻を描きます。メインの人物に続く重要なパーツのため、ここでは背景とのバランスは考えず、好きなラインで描きました。その上で経巻によって背景がどの程度隠れるかを確認し、引き続き背景を詰めていきます。建物の中が単調な気がしたため、奥に曲がり道をつくり、橋を増設しました。描く際には、画面が見やすいようにパース定規の表示／非表示を適宜切り替えています。



07 背景に色を乗せてバランスを調整

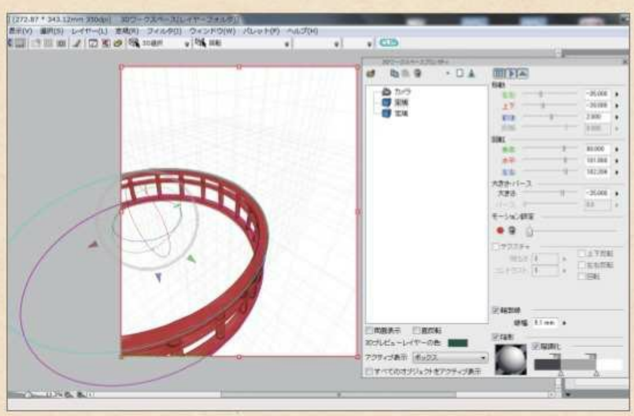
背景も線画だとイメージを掴みづらいため、色を乗せてみました（左）。彩色には［筆］ツールの［水彩］→［濃い水彩］を使用。背景の線画の背後に新規ラスターレイヤーを作成し、パース定規にスナップさせて塗っています。そして全体を見ると、人物が経巻を放っているように見えず、足下の橋が隠れているのも気になり、色数も増やしたいと悩み始めて、位置調整とともに思い切って橋を赤い円形にしてみました。どうもお寺というより神社に見えますが、また後で考えることにして、小物を入れて色数を増やしてみます（右）。しかし、やはり収まりが悪いようでしっくりしません。





MEMO IllustStudioで円柱形のモチーフを描く

円形の赤い橋は、IllustStudioで描きました。まず［定規レイヤー］に楕円形を描き、新規［3Dワークスペース］レイヤーフォルダにドラッグ＆ドロップ。そして楕円形の向きなどを調整後にスナップさせて橋を描いています。［3Dワークスペースプロパティ］パレットで定規を自由に回転させたり、位置やサイズなどの調整も行えるのが便利で、円形の構造物を描く際にはよくIllustStudioを使っています。なお、CLIP STUDIO PAINTでもパース定規を使って制作できます。まず橋を置く位置に四角柱のガイドを描き、それに沿って楕円形の選択範囲を作成して［編集］メニュー→［選択範囲をフチ取り］で線画を描くなどの手順です。柱の幅や厚みは感覚で、間隔は遠くになるほど狭く見えることを念頭に描きます。今回のような円形の場合は、最も カーブが強い部分の柱を重なるように描くとそれらしく見えます。



IllustStudioで楕円を描いた［定規レイヤー］を［3Dワークスペース］に配置し、角度などを調節した上で橋を描きました

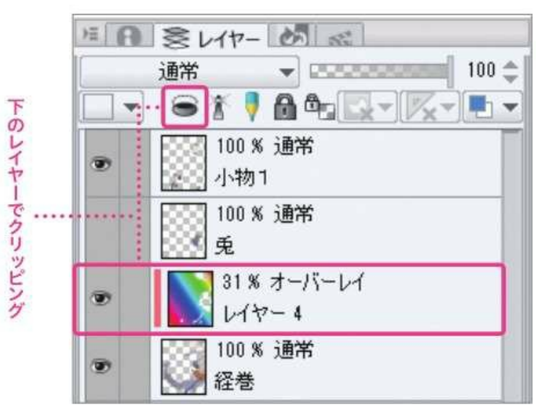
08 人物の向きを反転してみる

全体的にイメージしていたものからだいぶ離れてしまったので、一度リセットして組み直すことにします。まずはメインの人物から。ゼロから描き直すにはイメージが出てこず、ひとまず[編集]メニュー→[変形]→[左右反転]で人物のレイヤーを反転させてみました。すると、片足を軸に回転しながら経巻を放っているイメージが降りてきました! この向きに決めたところで、人物の角度を微調整したり、人物とともに反転した衣装のデザインも左右が正しくなるように描き直すなど、関連する部分を整えておきます。



09 背景や小物の色を見直して調整

背景も見直します。まずは、赤い橋が浮いて見えたため黒に変更。金の装飾も加えました。また、ここでは人物の周囲をぐるりと囲むように経巻のラインを修正し、経巻を虹色で塗り替えました。虹色の彩色は、まず経巻の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[グラデーション]ツールの[グラデーション]→[虹]で全体を塗ります。その後[下のレイヤーでクリッピング]を適用し、経巻のレイヤーにのみグラデーションがかかるように調整します。色数が増えて華やかになり、全体のイメージが大分固まってきました。





10 円形の橋を大きな円柱に変更

さらに背景を調整します。今の背景は人物を反転させる前のボツ案をほぼ流用した状態。画面右側に奥行きが出るように構造を細かく描きましたが、今の構図では前面にたくさん小物を描き込むことになり、にぎやかになりそうです。そこで、背景の構造物自体を変えることにしました。まず人物は橋に着地せず空中にジャンプしながら回転していると想定し、左側の円形の橋を大きな円柱に変更。そして背景の他の部分も高さのある曲線の構造物に変えました。円柱には段々に踏み場を設け、キャラクターがそれを使って高所まで飛び上がってくる想定にしました。柱自体も時間ごとに回転したり、枠の中それぞれに仏像がいたりしたらおもしろいな、などと考えながら描き進めます。なお、円柱は先の円形の橋と同様、IllustStudioの［3Dワークスペース］を使って描きました。



11 人物の線と塗りをブラッシュアップ

背景の変更でまとまりが出て、このあたりからイメージがビビッと掴めてきたため、忘れないうちにどんどん描きます。人物はラフの線をブラッシュアップし、オッドアイの瞳や着物の模様なども徐々に塗り進めていきます。





12 サブキャラクターや小物を追加

作業がしやすいように適宜レイヤー分けしながら、仏具や植物など周囲の小物を描きます。小物類はとくにパースを気にせず、個々のサイズ感にのみ注意して自由に描きました。キャラクター設定時に予定していた二羽の兎も、ここで加えています。



13 経巻の反対色を意識して小物に彩色

人物の左下にもお膳や花、銅銭などを散りばめます。小物の色は画面上を大きく流れる経巻の虹色を意識して、隣り合う経巻とは反対の色を選んで塗り、双方が引き立つようにしました。また、袈裟の白部分には孔雀の羽根を描画。そのほか、ここでは背景の建物の前面に水色から透明に変化するグラデーションのレイヤーを、また円柱の前面に［グラデーション］ツールの［グラデーション］→［虹］で全体を虹色に塗ったレイヤーを薄く重ねています。遠近感をもたせて人物を引き立てるための処理です。





14 全体を整えてラフが完成

最後に全体を見て、天地の余白に桜をイメージした色面を追加。その後、経巻に文字を置いてラフが完成です。今回は小物や色数が多く、早い段階でイメージを固めたかったため、普段よりもかなり描き込んでいます。



STEP

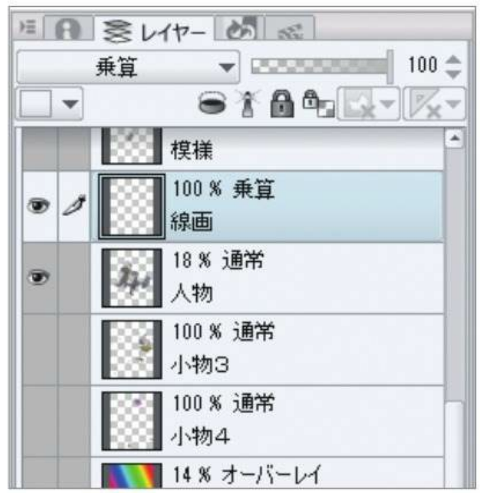
02 ラフを基に線画を描く

全体のイメージが固まったところで、ラフの上から線画を清書していきます。絵に柔らかさを出すため、今回のイラストでは茶色いラインで描画。各小物の前後関係に注意しながら、適宜レイヤーを分けて描き進めます。

01 乗算モードのレイヤーを作成

ラフが固まったため、人物と小物の線画を描きます。まずは人物のラフのレイヤーのみを表示させ、他を非表示にします。同時に人物のラフのレイヤーの［不透明度］を下げ、表示を薄くしておきます。次にその前面に新規ラスターレイヤーを作成し、［合成モード：乗算］に設定します。この新規レイヤーに、このあと線画を清書していきます。



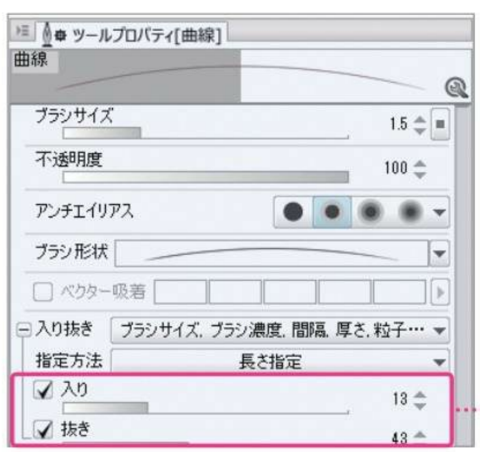


02 線画に使うツールを整える

線画の制作には、主に［図形］ツールの［直接描画］→［曲線］と［ペン］ツールの［ペン］→［Gペン］を使用します。図は［曲線］の設定です。線に強弱をもたせるため［ツールプロパティ］パレットで［入り］と［抜き］を設定しておきます。［曲線］と［Gペン］のいずれも、主に髪の毛や服のしわのラインを描く際は［ブラシサイズ：1］、他の部分は［1.5］で描いています。



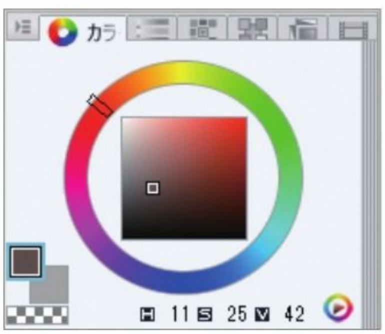
［図形］ツールより［直接描画］→［曲線］を使用

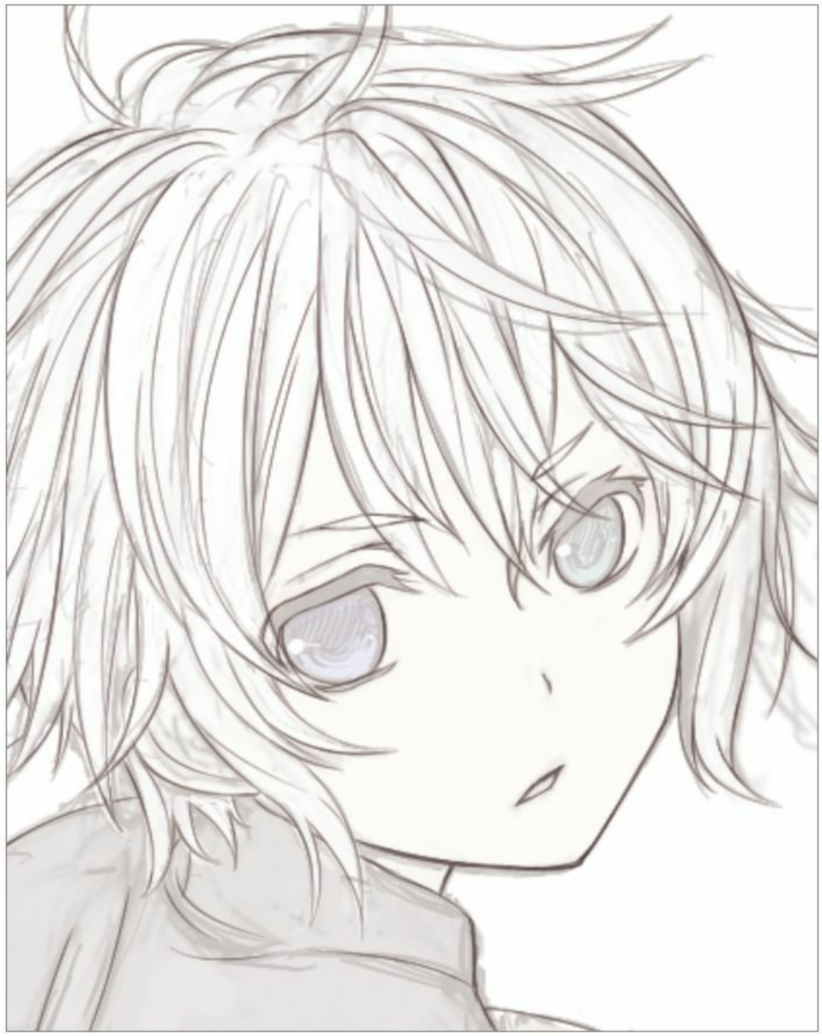


［入り］と［抜き］を設定しておくと、線に強弱をもたせてメリハリを出すことができます

03 ラフを参照しながら線画を清書していく

ツールの準備ができたら、先ほど表示を薄くしたラフを参照しながら、前面の新規レイヤーに線画を清書していきます。できるだけ柔らかな雰囲気の絵にするため、カラーはこげ茶色を選びました。なお、先ほど冒頭で新規ラスターレイヤーを［合成モード：乗算］に設定したのはこのためです。このあと線画の背面に塗りのレイヤーを配置しますが、彩色時に線画よりも濃い黒などで塗ると、前面の線画が白っぽく浮いて見えてしまうことがあります。そこで線画のレイヤーを［乗算］モードに設定し、背面の塗りになじむようにしておきます。





04 小物のディテールも丁寧に描画

線に強弱をもたせながら、どんどん線画を起こしていきます。ラフの線が曖昧で起こしにくい部分は再度下描きをし、ラフのおかしな部分も随時修正しながら、装飾や小物も細部までしっかりと描いていきます。



05 ラフの表示を切り替えながら描き進める

必要に応じてラフを非表示にし、線画の状態を確認します。ひとまず人物と兎の片方が描けました。



06 人物と兎を囲む選択範囲を作成

メインの人物が描けたところで、“マスクを切る”作業を行っておきます。まずは線画の背面に新規ラスターレイヤーを作成し、[自動選択]ツールの[自動選択]→[他レイヤーを参照選択]を選んで[ツールプロパティ]パレットで[複数参照：すべてのレイヤー]に設定。その状態で、イラストの余白部分をクリックして選択範囲を作成します。次に、[選択範囲]メニュー→[選択範囲を反転]を適用し、人物と兎を囲む選択範囲をつくります。







07 キャラクターの塗り面をつくる

人物と兎を囲む選択範囲を維持したまま、先ほど線画の背面に作成した新規レイヤーをグレーで塗りつぶします。色は適当ですが、後の着彩作業で塗り残しのチェックが行いやすいよう、実際に着彩する色とはかぶらない色を選びました。なお、線画に隙き間があっても[自動選択]の[ツールプロパティ]パレットにある[隙間閉じ]機能である程度補完されますが、それでも選択領域がうまく繋がらない場合は、線画を描き足して繋ぎます。また、人物の手の隙き間など、グレーの塗りが不要な部分はあらかじめ選択範囲から除いておきます。これで、キャラクターの形に沿った塗り面ができました。



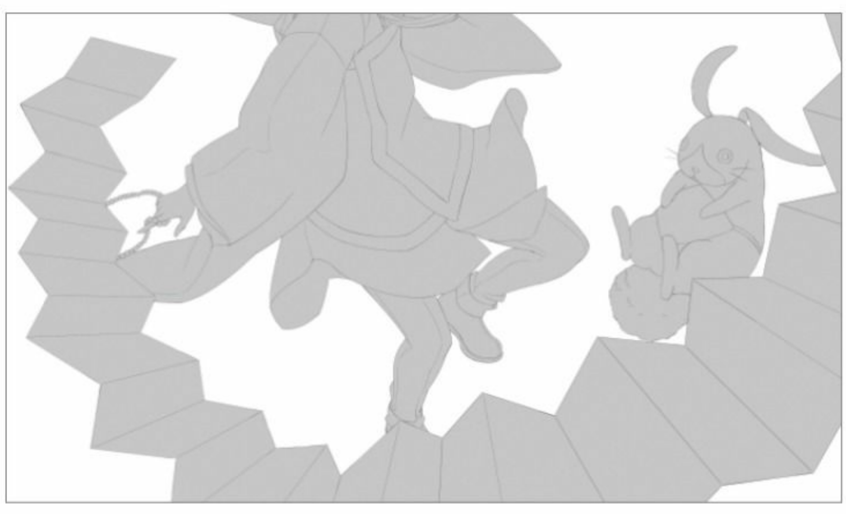
TECHNIQUES 選択範囲を足し引きする

人物が右手に持つ数珠や手と肩の隙き間など、選択範囲を繰り抜く必要のある部分は、選択範囲の足し引きを行います。選択範囲を足したい場合は、[Shift] キーを押しながら[選択範囲] や [自動選択] ツールで必要な領域を選ぶと追加できます。減らしたい場合は、[Alt] キー（Macでは [Option] キー）を押しながら不要な領域を選びます。



08 別レイヤーに経巻を描く

人物や兎と同じ手順で、経巻の線画と塗り面を作成します。このあと周囲に小物をたくさん描いていくと重なり合ってわかりづらくなるため、経巻は人物の前面に新規ラスターレイヤーを作成して別レイヤーに描きました。



09 他の小物も同様に描いていく

人物と兎を描いた線画レイヤーに、仏具やお札など周囲の小物を引き続き描き足していきます。作業がしやすいよう、小物と位置が重なっている経巻はいったん非表示にしておきます。

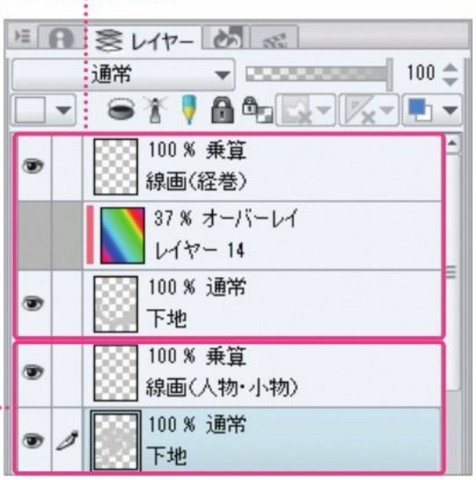


10 不要な線を消して小物の前後を整える

前後関係を考えながら、小物と経巻が重なる部分の不要な線を削除します。経巻のレイヤーは小物のレイヤーの前面にあるため、経巻よりも背後にあると想定する小物の線画は修正の必要がありませんが、兎と右側の塔婆は経巻よりも手前に来させたいため、経巻のラインを消しました。



経巻の線画と下塗りのレイヤー。下塗りの前面にあるオーバーレイモードのレイヤーは、経巻の虹色を仮塗りしたもの



人物と小物の線画と下塗りのレイヤー

11 一番手前の小物を描く

最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、植物や人物や経巻よりも手前にある小物を描きます。ここでは竹や菊の花などの植物、散らばる銅銭、柄杓などを描きました。線画ができたら、これまでと同じ手順で背面に新規ラスターレイヤーを作成し、描いたモチーフを囲む選択範囲を作成してグレーで塗りつぶしておきます。



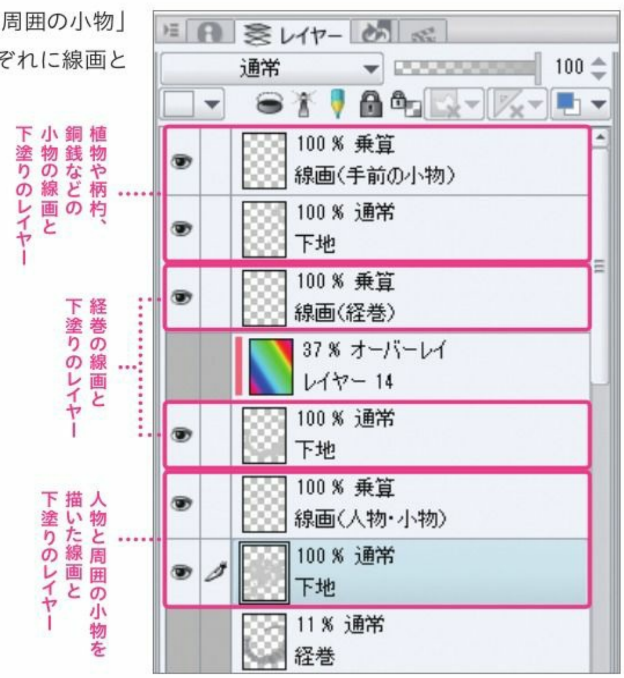


12 レイヤーを整える

ひと通り描けたら、レイヤーを整理します。今回は「人物と周囲の小物」「経巻」「最前面の小物」と3層に分けて描きました。それぞれに線画と下塗りのレイヤーがある状態です。



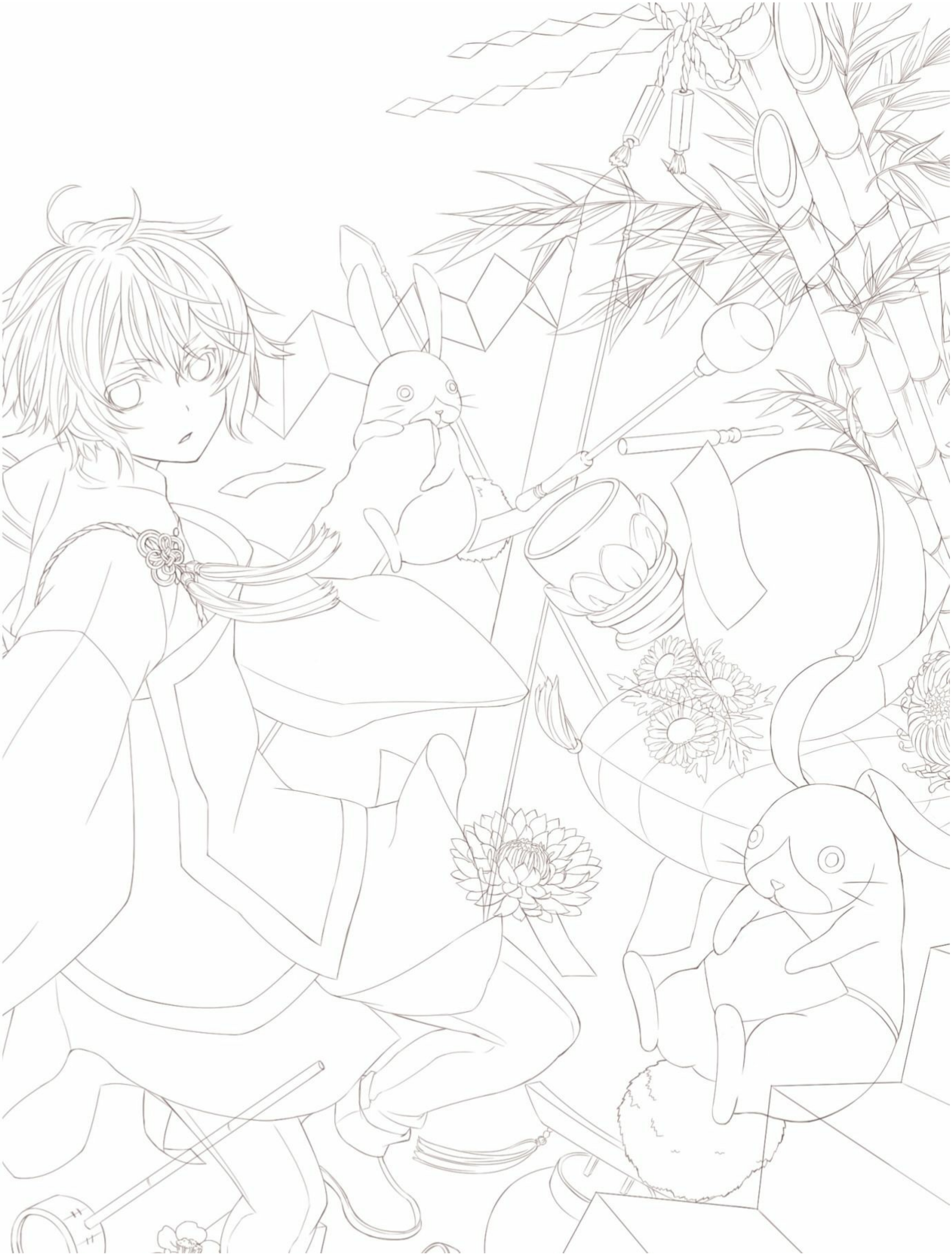
図は3層の線画と塗り面のレイヤーを、階層がわかりやすいように色分けしたものです。オレンジが最背面、経巻のグラデーションが中間、グリーンが最前面のレイヤーに描いたものです。実際の塗り面はグレーで制作しています



13 人物と小物の線画が完成

線画が完成です。ラフの各レイヤーは非表示にしますが、このあとの彩色の際、［スポイト］ツールで色を拾うことがあるため残しておきます。また、背景は後ほど別途制作します。





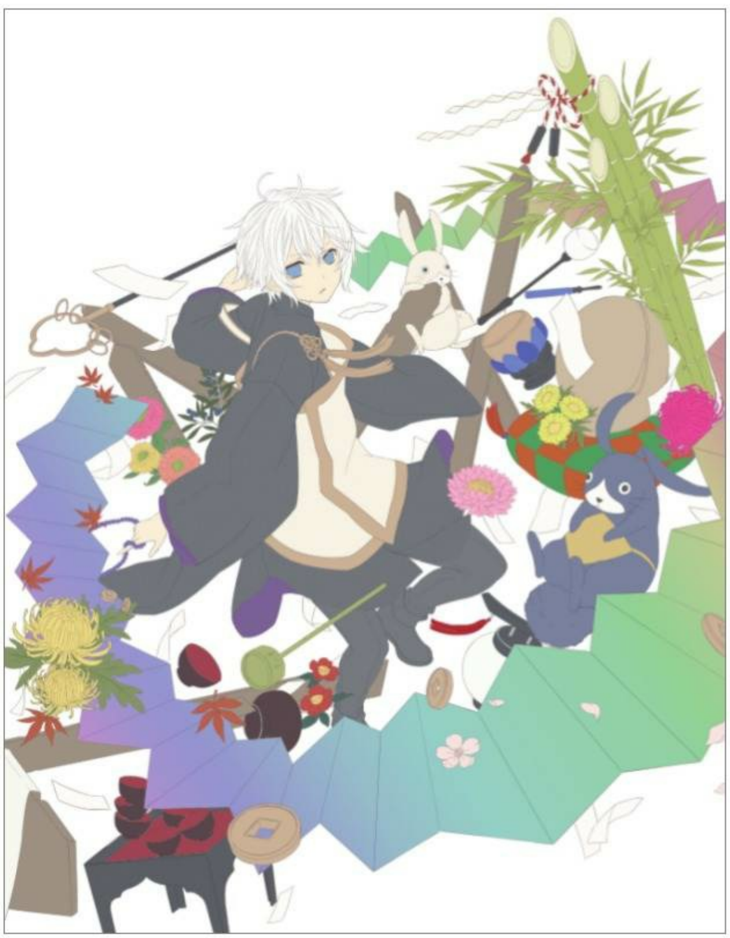
STEP

03 メインの人物に彩色する

線画に着彩していきます。大まかな手順は、まずイラストの各パーツをそれぞれ塗りつぶし、ベースの色で塗り分けます。その上に、影になる暗い部分や光が当たって明るい部分、照り返しなどを描き込んでいきます。

01 各パーツを塗り分ける

彩色の下準備として、まずは先ほど線画の制作と下塗りを行った各レイヤーを、それぞれレイヤーフォルダーに入れて整理しておきます。続いて、各レイヤーフォルダーの線画の背面に適宜新規ラスターレイヤーを作成し、[スポイト]ツールでラフから色を拾いながら、各モチーフのパーツごとにそれぞれベースの色を塗り分けます。なお、ここでは[塗りつぶし]ツールでざっくりとべた塗りし、細かい塗り残しは後ほど着彩しながら埋めていきます。





この段階のレイヤー構造です。[レイヤー]パレットの[新規レイヤーフォルダー]でフォルダーをつくり、「人物と小物の線画と下塗り」「経巻の線画と下塗り」「手前の小物の線画と下塗り」というように先の工程で描いた各線画と下塗りのレイヤーをそれぞれセットで入れました



人物と小物を収めたレイヤーフォルダーを開いた状態です。各パーツのベース色は、適宜新規ラスターレイヤーを作成して別レイヤーに塗り分けます。「髪」「瞼」「目」「肌」など、わかりやすいようにレイヤー名を編集しておくと作業がスムーズです

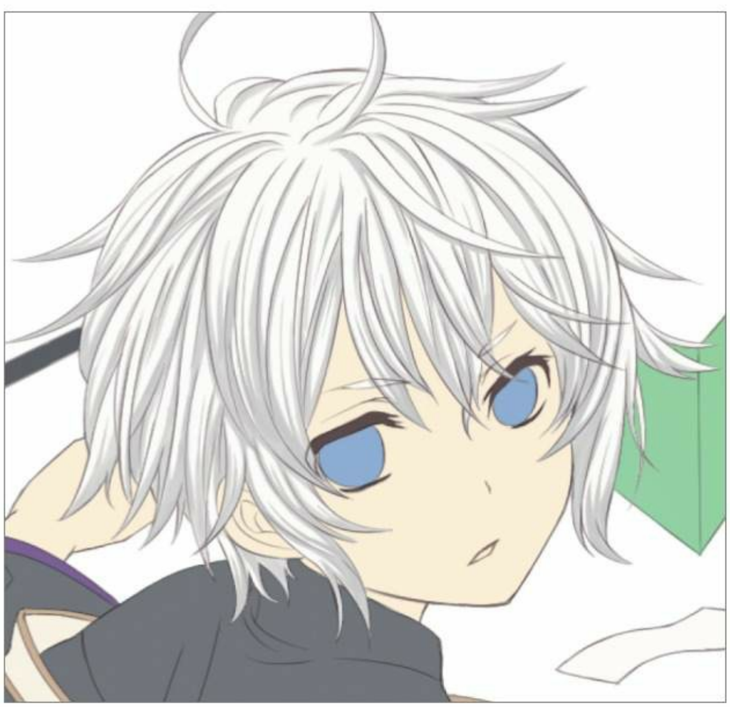
02 使用するブラシの設定

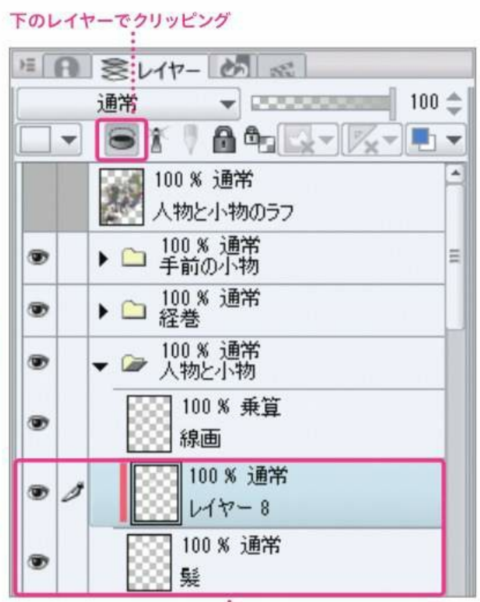
彩色に使うツールを紹介しておきます。主なツールは、[筆]ツールの[水彩]→[透明水彩]と[濃い水彩]、[エアブラシ]ツールの[エアブラシ]→[柔らか]、[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[シャーペン]の4つです。[透明水彩]は全体的な薄い影、[濃い水彩]はさらに濃い影、[エアブラシ]→[柔らか]は、グラデーションを付けたい時や色味の調整、[シャーペン]は[水彩]では塗りにくい細かい部分の処理に使用。そのほか、[水彩]で描いた色を引き伸ばしてなじませる際に、[色混ぜ]ツールの[色混ぜ]→[指先]を使っています。



03 人物の髪の毛に薄い影を入れる

ここでは、まず人物の髪の毛から塗り始めます。先にべた塗りしたベース色の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。これにより、髪のベース色からはみ出さずに影を塗ることができます。人物は白髪の設定ですが、真っ白だと浮いてしまうため、ベース色は気持ち黄みがかった白。その上に、[シャーペン]を使って毛先の細かい流れを描きながら、明るいグレーで影を入れました。





髪のベース色のレイヤーの前面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]に設定し、明るいグレーの影を塗りました

04 さらに濃い影を入れる

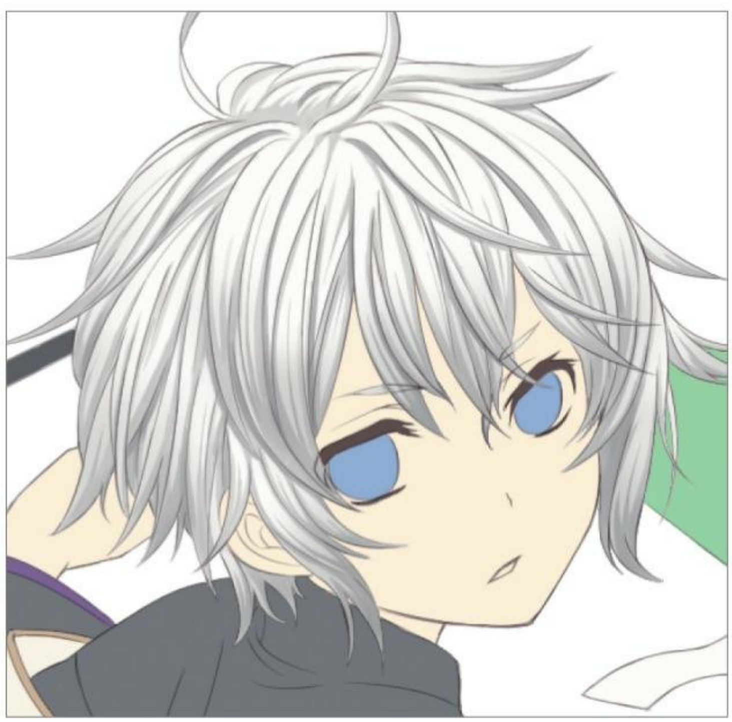
先ほどの薄い影と同じレイヤー上で、さらに濃い影を塗り重ねます。段カットの髪型は、上に乗っている髪の毛の影を意識して塗るようにすると立体感が出せます。



05 毛先からグラデーションをかける

描いた影の前面に新規ラスターレイヤーを作成して［合成モード：乗算］に設定し、工程03と同様に［下のレイヤーでクリッピング］を設定します。続いて、［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で毛先からグラデーションをかけるように着色します。色は工程04の濃い影と同じグレーですが、乗算レイヤーのため、背面の影に重なる部分はより濃く出ます。

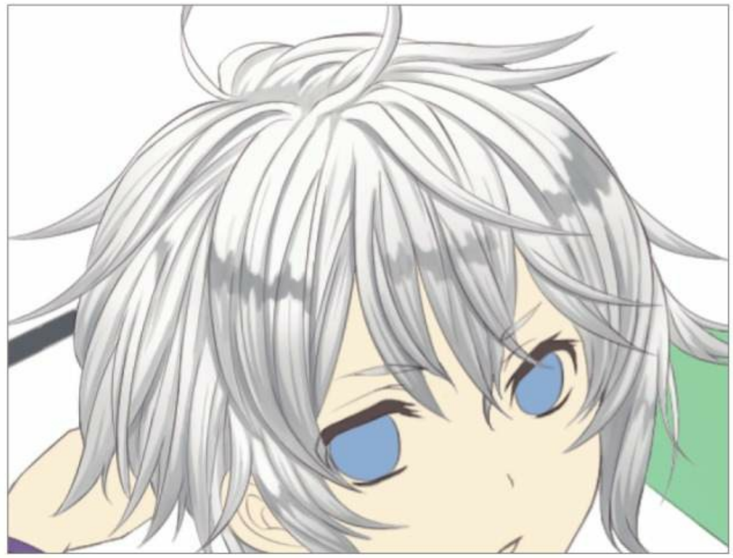




06 髪に光沢を描いて［指先］で引き伸ばす

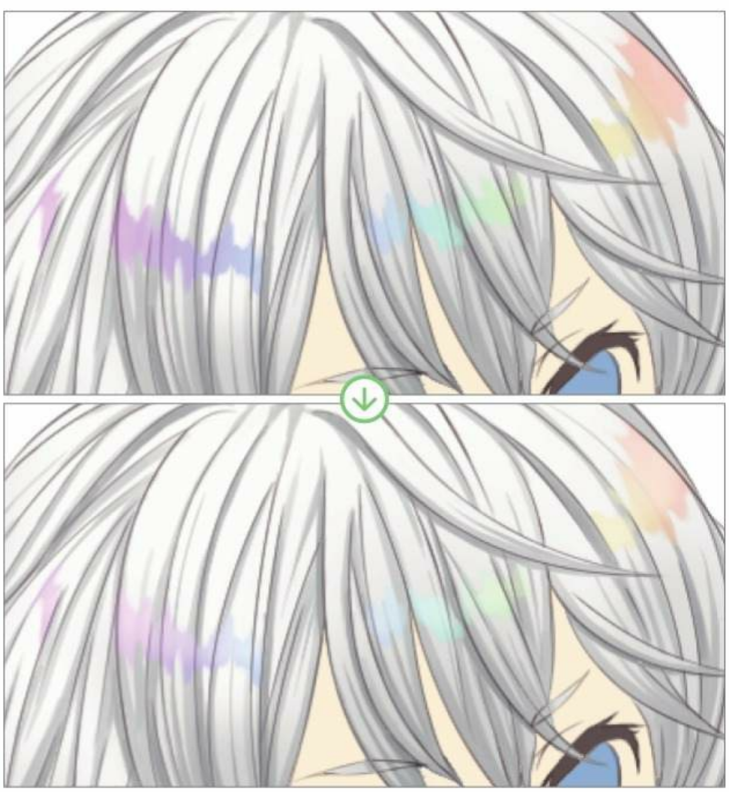
影の上にもう1つ新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］を設定します。次に［筆］ツールの［水彩］で髪の光沢を大まかに描き、［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［指先］で引き伸ばします。［指先］は塗りのストロークを足したり削ったり、なじませたりするのに便利な機能です。





07 光沢部分をレインボーカラーで塗る

髪の光沢のレイヤーのクリッピング設定をオフにし、前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］、［合成モード：オーバーレイ］に設定します。次に［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で光沢部分に虹色を塗り重ねます（左上）。虹色は後頭部から紫の照り返しが入る想定で左側を紫にし、［カラーサークル］パレットの色相環から反時計回りに色を選んで着色（右上）。さらに光沢感を出すため、新規レイヤーを追加して明るい虹色を塗り重ねました（下）。







08 肌部分に影を入れる

肌を塗ります。まずは肌のベース色の前面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]に設定し、[筆]ツールの［水彩］→［透明水彩］を使ってベースより少し濃い肌色で影を描きます（左）。肌色が濃いと白髪が浮いてしまうため、濃さに気を遣いました。次に同じレイヤー上で、髪の生え際や顎の下など影の濃い部分を紫に近い薄赤で着色。さらに[エアブラシ]ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で頬の左側を肌の影色でうっすらと塗り、立体感を出します（右）。



09 目元や瞳などの細部を塗る

細かい部分に色を乗せます。ここではまず、肌の影の前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］に設定し、首から喉にかけてうっすらと紫の照り返しを描きました。次に、もう1つ同様にクリッピング設定のレイヤーを新規作成して［合成モード：乗算］に設定し、目尻に赤みを追加。さらに瞼のベース色の前面にもクリッピング設定のレイヤーを新規作成して［合成モード：オーバーレイ］に設定し、［エアブラシ］ツール→［エアブラシ］→［柔らか］で肌色を置いて瞼を明るい茶色にしました（上）。その後、瞳にも彩色。これまでと同様に瞳のベース色の前面にクリッピング設定のレイヤーを新規作成して青紫のグラデーションで瞳を塗り、濃い青で瞳孔など瞳の内部を描きました（下）。

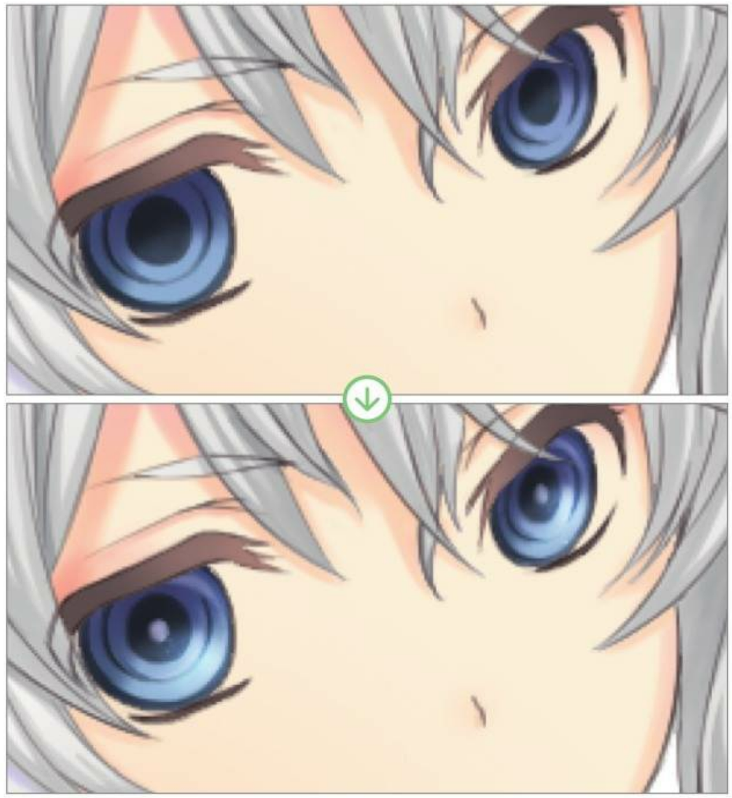




10 下のレイヤーに転写しながら瞳を描き込む

瞳にディテールを加えます。先ほど瞳に彩色したレイヤーに［レイヤー］メニュー→［下のレイヤーに転写］を適用し、［合成モード：乗算］に変更。そして先ほどより濃い青のグラデーションで瞳を塗り、［下のレイヤーに転写］を適用します（上）。さらに［合成モード：通常］に戻して瞳の少し明るい部分を塗り、再度［下のレイヤーに転写］。その後、［合成モード:オーバーレイ］に変更し、明るい水色で大きなハイライトを描いて［下のレイヤーに転写］を適用後、微細な光の粒を描いて再度転写を適用しました（下）。このように、瞳はこまめに転写しながら描き込んでいきます。

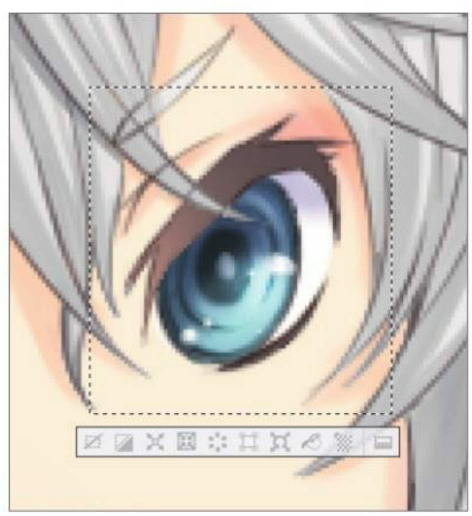




11 強い光や白目を描いて瞳を仕上げる

線画の前面、ならびに人物と小物のレイヤーフォルダー内の最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、瞳の中で最も強いハイライトを白で描きます。次に瞳の塗りの背面に新規ラスターレイヤーを作成して白目を描いたら、前面にクリッピング設定のレイヤーを新規作成して［合成モード：乗算］に設定し、白目に青紫の影を加えます（左）。最後に、白目と最前面のハイライトを除く瞳の塗りのレイヤーを結合して［選択範囲］ツールの［選択範囲］→［長方形選択］で左目を囲み、［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を［色相：－20］で適用して、片目がグリーンのオッドアイにしました（右）。





12 髪の明るさを整え薄紫の照り返しを追加

白目と同じレイヤー上で口を塗り、顔全体に色が入りました（左）。ここで再び髪に戻り、仕上げていきます。まずは髪の塗りの最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］に設定。そして［エアブラシ］ツールで顔周りの毛先に肌色を、全体に白を薄く入れて髪全体を明るく調整後、線画のレイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定して線画も同様に明るくしました。さらに工程05で入れた影のレイヤーを［不透明度：50%］に下げ、濃さを調整。最後にもう1つクリッピング設定のレイヤーを追加し、後頭部に薄紫の照り返しを描きました（右）。



13 肌の陰影を調整して顔を仕上げる

肌の色を微調整します。ここでは、肌の影の前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］に設定。肌が明る過ぎるので、影部分を中心に照り返しよりも少し濃い薄紫を塗り重ねて暗くしました。その後、肌の最前面にもう1つクリッピング設定のレイヤーを新規作成して［合成モード：加算（発光）］に設定し、［エアブラシ］ツールで目と目の間にうっすらとぼかしがかかった明るい肌色を乗せました。





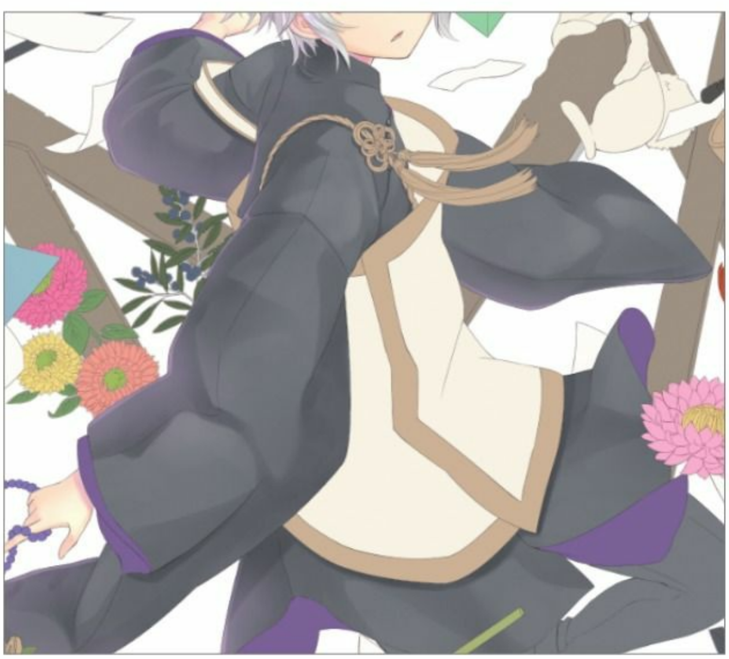
14 法衣に影を入れる

着物に彩色します。手順はこれまでと同様、ベース色の前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］に設定後、［筆］ツールの［水彩］で全体的な薄い影から徐々に濃い影を塗り、［エアブラシ］ツールでグラデーションの影を塗ります（左）。黒い着物のため、陰影をつぶさないよう最も濃い部分をポイントとして他を濃くし過ぎないように意識しました。次に、この影の背面にクリッピング設定のレイヤーを新規作成し、白に近いグレーで光の強い部分を塗ります（右）。最も濃い影色の隣にグレーを置くと、立体感が出ます。

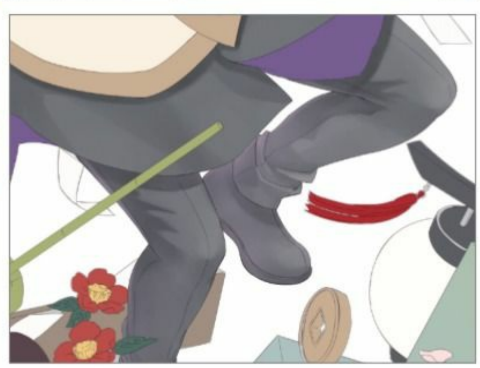


15 薄紫の照り返しを追加

着物の塗りの最前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］に設定し、これまでの肌や髪の毛と同じように薄紫の照り返しを入れます（左、右上）。上着ができたら、パンツにも同様に陰影と照り返しを追加（右下）。これ以降、光沢感を強く出したいなど特別な表現を必要としないものは、基本的に同様の手順で塗り進めていきます。

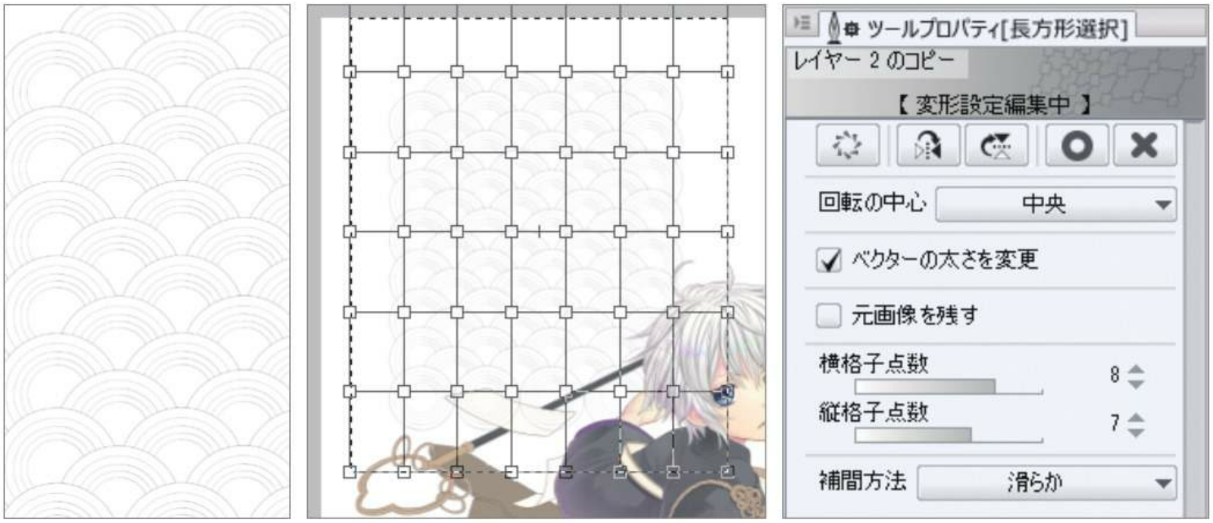






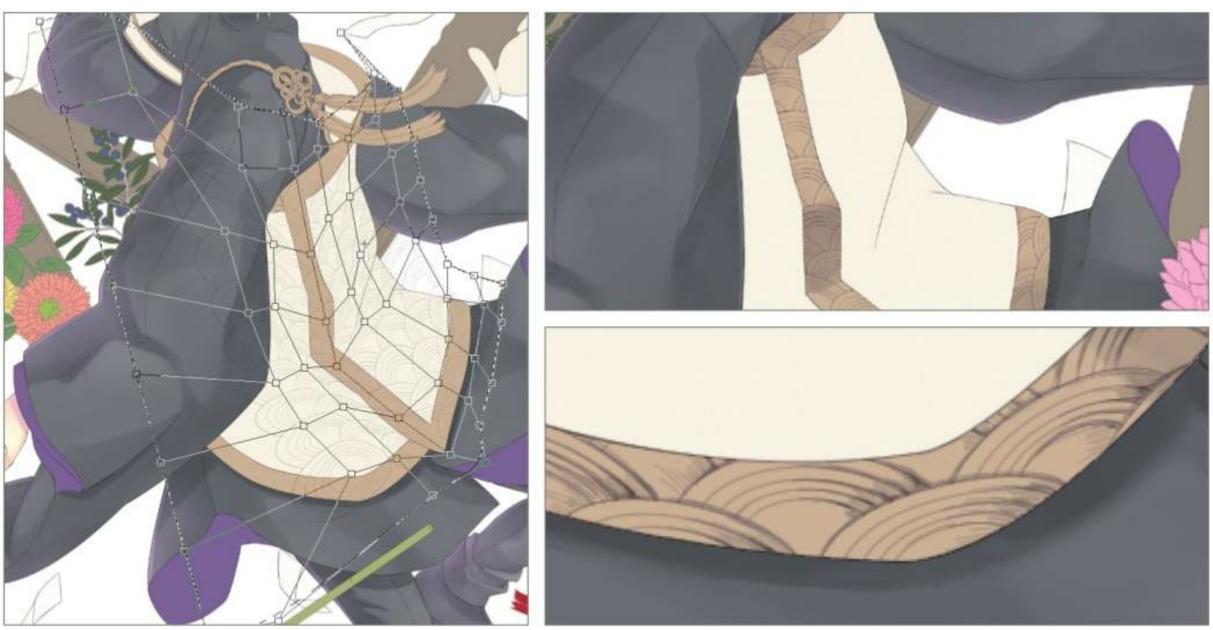
16 袈裟の装飾に使う文様を用意

袈裟の金縁部分を和の伝統文様にするため、新規ファイルを開いて模様を作成します。ここでは、［図形］ツール→［定規作成］→［特殊定規］より［同心円］を選んで五重の同心円を描いた後、グリッド表示を目安に等間隔に複製して鱗状に敷き詰め、不要なパスを消去して「青海波」という波形の文様を作成（左）。これをイラスト上に配置し、布の凹凸に沿って合成するため、模様部分を囲む選択範囲を作成して［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］を適用します（中央）。布のしわによって模様が強いカーブを描くことを考慮して、［ツールプロパティ］パレットで格子点数を多めに設定しました。



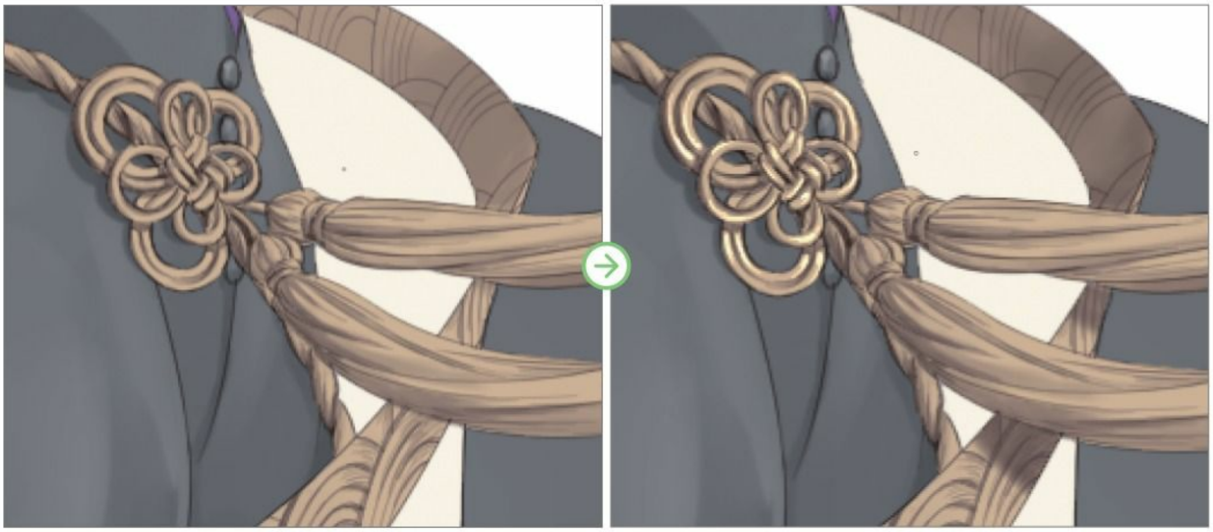
17 袈裟の金縁部分に文様を貼り込む

［ツールプロパティ］パレットで［回転の中心：自由位置］を選び、布の凹凸を意識しながら［メッシュ変形］のハンドルを動かして模様を変形させます（左）。その後、模様を袈裟の金縁部分のみに重ねるため、模様のレイヤーを金縁のベース色の前面に置き、［下のレイヤーでクリッピング］に設定。その前面にもう1つクリッピング設定のレイヤーを新規作成して影を入れ、［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］で模様の細かい凹凸を描きました（右）。



18 装飾のディテールを描く

細かい部分を[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[シャーペン]で描きます。装飾の紐は、糸のよりを意識して筋状の影を描画(左)。その後、前面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]、[合成モード：加算(発光)]に設定し、金色の糸が折り込まれた着物の帯のような織物を意識して明るいベージュで光沢を描きました(右)。



19 袈裟の生成り部分に彩色する

金縁部分の陰影をさらに描き進め、他のパーツと同様に明るい部分や薄紫の照り返しを描いたら、袈裟の本体にも影を入れていきます。手順はこれまでと同様、ベース色の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]に設定してまず全体的な影を描き、続いて濃い影を描画。次にその前面にクリッピング設定のレイヤーを新規作成し、[合成モード：スクリーン]に設定してうっすらと明るい部分を白で塗りました。その後、孔雀の模様を別ファイルに描き、先ほど金縁に文様を貼り込んだ際と同じ要領でイラストに合成して彩色しました。



20 紫の数珠に彩色する

光の方向を意識して、人物が持つ数珠に着色します。まずは数珠のベース色のレイヤーの前面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]に設定し、[筆]ツールの[水彩]→[濃い水彩]を使って全体の影、続いて濃い影を描きます(左上)。次に[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[シャーペン]で明るい部分を描き、左側に紫の照り返しを追加(右上)。そのままだと色味が単調に思えたため、最後に[エアブラシ]ツールの[エアブラシ]→[ハイライト]を[合成モード:オーバーレイ]に設定し、薄紫の光沢を描きました(下)。



21 髪の毛のラインを描き足す

人物と小物のレイヤーフォルダーの最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、人物の仕上げに線画の上から髪の毛の流れを描き足しました。ここでは[図形]ツールの[直接描画]→[曲線]を使用。人物は白髪のため、白でラインを描いています。



22 人物の塗りが完了

後ほど全体のバランスを見ながら色味などの調整を行うかも知れませんが、ひとまず人物の塗りは完了です。続いて周囲の小物の彩色に取りかかります。



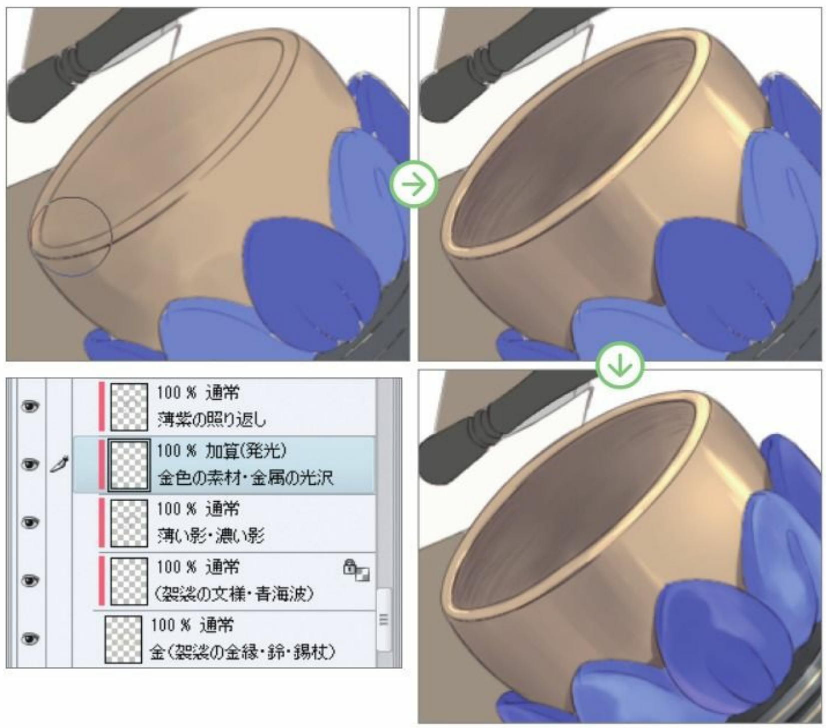
STEP

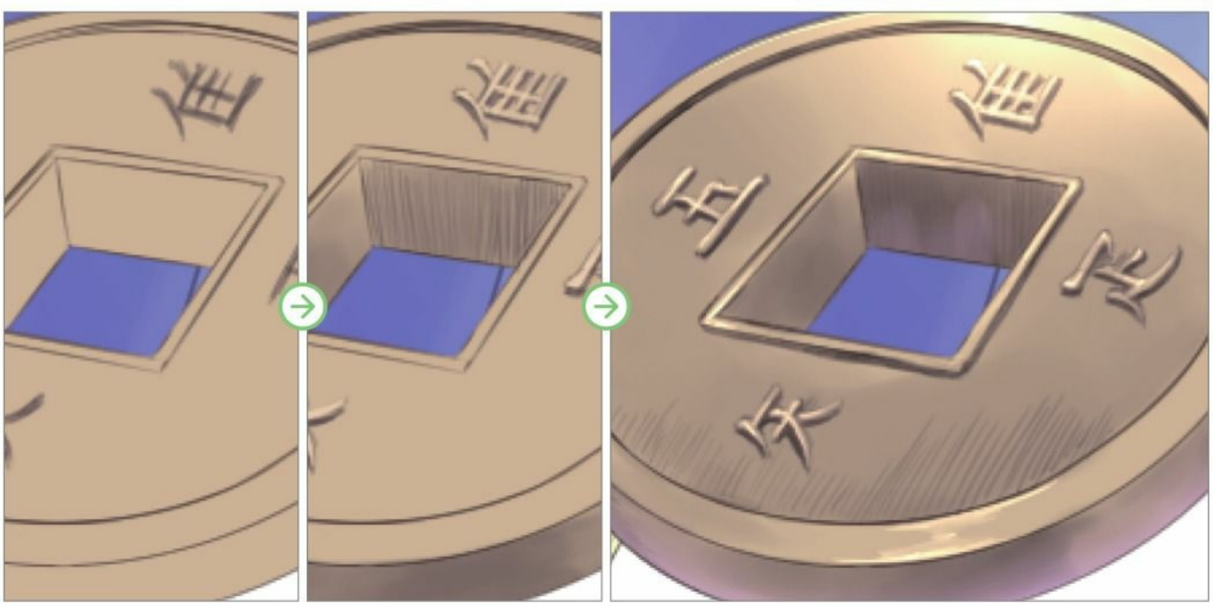
04 小物に彩色する

人物の周囲に散らばる小物に彩色します。基本的な塗りの手順は先ほどの人物と同じですが、金属や植物、動物などモチーフが多彩なため、それぞれ素材の質感に応じた塗り方を選びながら進めていきます。

01 金属質の小物を描く

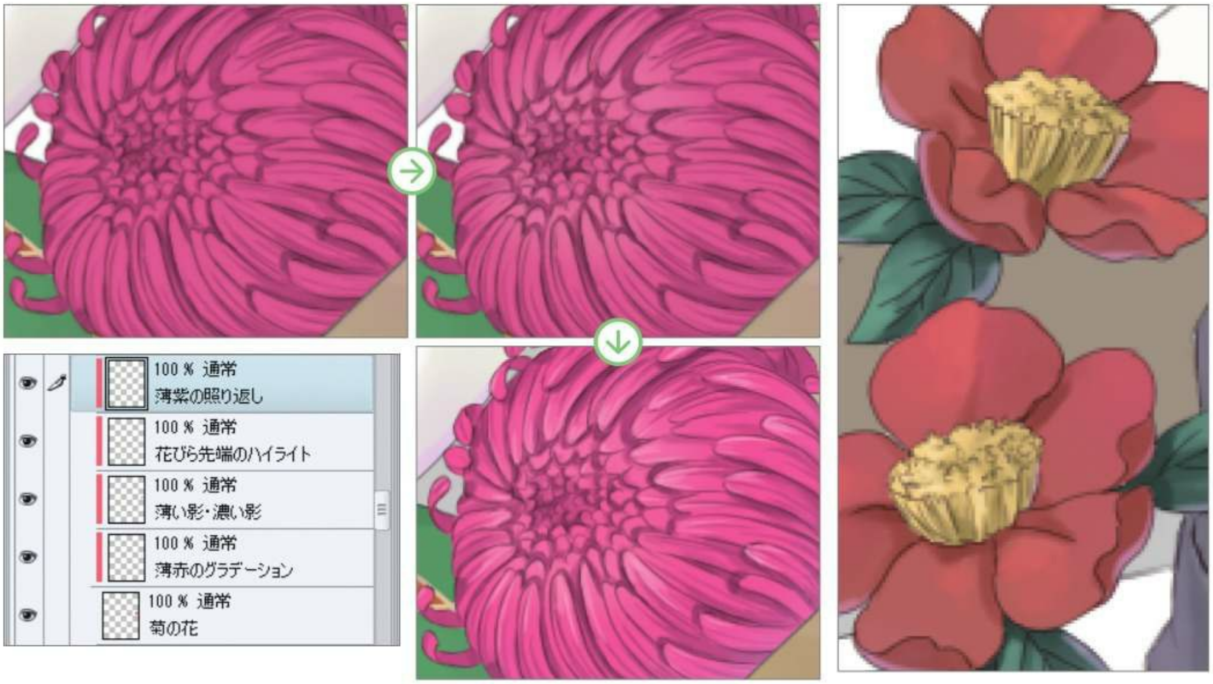
鈴（りん）や銅銭など、金属の小物に彩色します。小物の基本的な塗りの手順は先の人物と同じで、ベース色の前面に影やハイライト、薄紫の照り返しを描くための新規ラスターレイヤーを重ね、［下のレイヤーでクリッピング］を適用して彩色しますが、質感を意識して表現を少し変えます。金属の場合、影は濃いめ、ハイライトも強めに入れて影と光のコントラストをはっきりさせるとそれらしく見えます。右図の4点は、鈴の彩色過程です。金属の光沢を表現するレイヤーは［合成モード：加算（発光）］に設定し、白に近い明るい色で強いハイライトを描きました。また、下図の3点は銅銭の彩色過程。いずれも細部の描写には［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］を使っています。





02 菊の花などの植物に彩色

菊や椿などの花に彩色します。植物の塗りは、グラデーションによる色むらを生かした表現にします。花の構造は複雑で、花びら一枚にも多彩な色が入っているため、その色の多様性を色むらで表現するイメージです。図の左4点は菊の花の彩色過程とレイヤー構造。まず全体的な薄い影から徐々に濃い影を入れ（左上）、［エアブラシ］ツールで薄赤のグラデーションを重ねて色むらを出した後（中央上）、ハイライトと薄紫の照り返しを入れました（中央下）。他の花も同様に彩色します（右）。椿の花は影を入れ過ぎると色むらが潰れてしまうため、花びらの重なる部分以外は控えめにしました。



03 木や草の緑を表現する

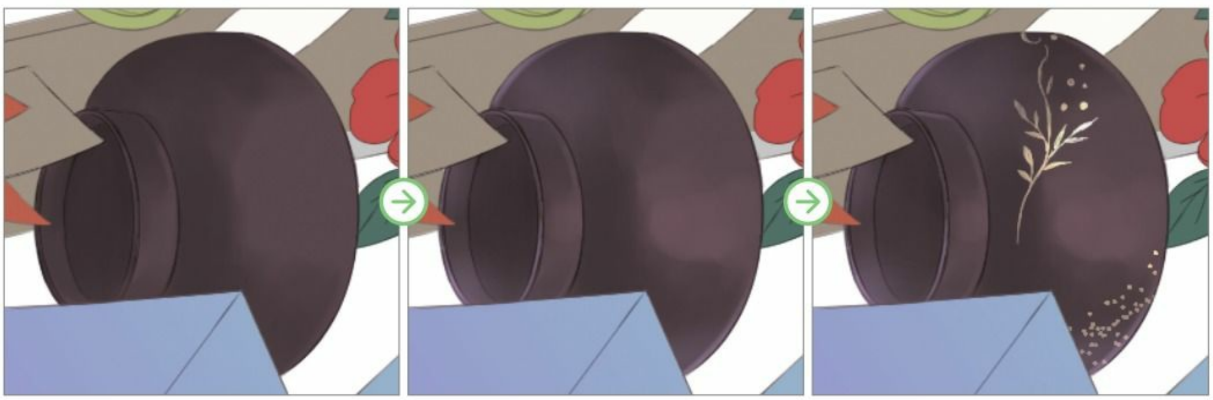
草木は花と同じように色むらを入れ、重なり合う葉が落とす影をしっかり描きます。図の竹の彩色では、ベース色の上に、まず地色よりも明るい黄緑のグラデーションを描き入れて色むらを作成（左）。その後、影とハイライト、照り返しを描きました（中央）。なお、竹の葉は彩度を押さえた黄緑にしています。落ち着いた印象でどの色の花ともなじみやすく、葉を塗る際にはよく使う色です。また、青い実の葉は、少し青っぽい緑で彩色しました（右）。



04 質感を塗り分けながらお膳に彩色

お膳と汁碗に彩色します。基本的な塗りは植物や人物の着物などと同じようにソフトなグラデーション状の影を入れましたが、お膳の縁や汁碗の畳付、口など面が細い部分や、光沢のある金の装飾は明暗の差を強く見せる金属の塗りの手法を採用しました。下図は汁碗の彩色過程です。左は影を入れた段階、中央は明るい部分と薄紫の照り返しを加えた段階。その後、金の装飾を加えて仕上げました（右）。





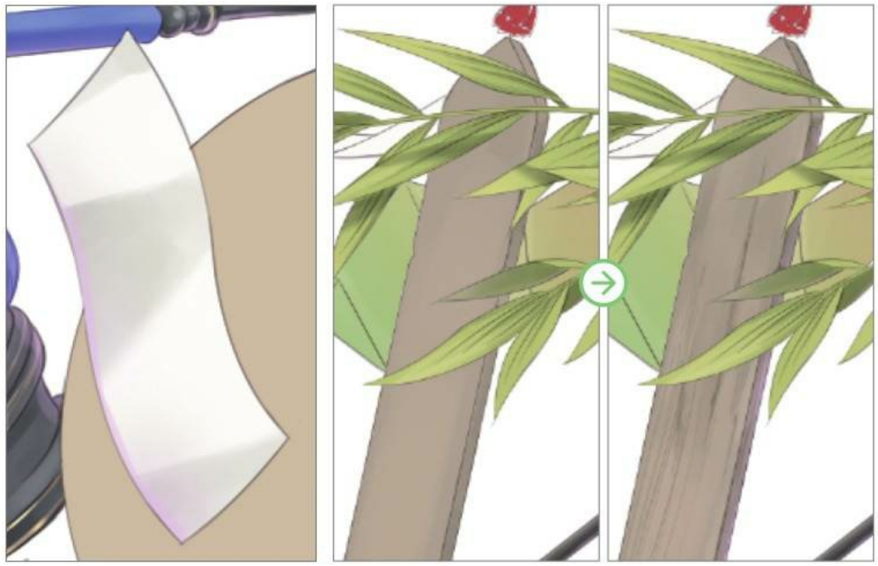
05 全体のバランスも見ながら細部を塗る

小物を塗り進めます。兎は柔らかな印象になるよう、影を薄くしました。尻尾はふさふさに見せるため、ジグザグに影を入れています（左）。その後、全体を引いて見ると兎の背後にある市松模様の座布団がべた塗りで物足りず、模様を追加（中央）。ただしすべてに入れると座布団の主張が過剰なため、バランスを見て赤い部分にのみ追加しました。さらに、兎の尻尾の下にある提灯にも彩色。紅葉の図柄は線画を描かず［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］で直接描きました。また、提灯の影は前面に新規ラスターレイヤーを作成して描き、［合成モード：乗算］で背面になじませています。



06 お札と塔婆に彩色する

残りの小物に着手します。お札は基本の塗り手順で、まず全体の薄い影、次に濃い影、さらに光の強い部分、薄紫の照り返しを描きます（左）。塔婆は木材のため、他の植物と同様に色むらを作成（中央）。ここでは［筆］ツールの［水彩］で色むらを描きました。その後、影とともに年輪の筋の形を大まかに入れ、［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］に持ち替えて筋を細かく描画。最後に薄紫の照り返しを加えて仕上げました（右）。



07 お札に文字を合成する

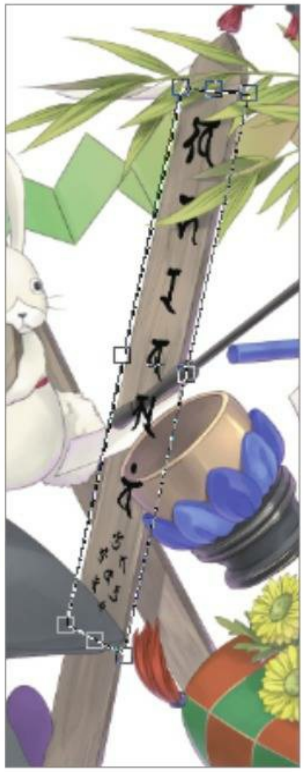
先ほど袈裟に模様を配置した際と同じ手順で、お札に文字を入れます。まずは新規ラスターレイヤーを作成して文字を描き（左上）、お札の前面に配置して［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］で変形します（右上）。その後、お札と同様に文字にも影を入れ、インクが擦れて古びた感じに見えるよう、［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［指先］でところどころ文字を歪ませました（左下）。同じ手順で他のお札にも文字を入れますが、全体のバランスを見て、遠くにあるお札のいくつかは白のままにしました。半分裏返っているお札の裏面に文字を入れないようにすることで、裏が白いお札なのだと見る人に自然に認識させ、いくつか真っ白のお札が舞っていても違和感がないようにしています（右下）。



08 塔婆に梵字を合成する

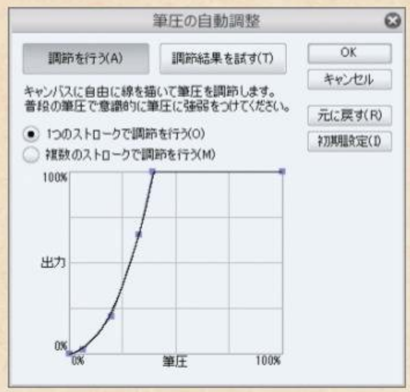
塔婆に梵字を合成します。梵字は新規ファイルに描き、袈裟の模様やお札の文字と同じように合成していきます（左）。まずはイラスト上に配置した梵字部分に［選択範囲］ツールの［選択範囲］→［長方形選択］で選択範囲を作成。その後、［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］を使い、塔婆の角度に合わせて変形しました（右）。





MEMO 筆圧を利用して梵字を描く

この梵字は「空 風 火 水 地（キャ カ ラ バ ア）」と書いてあるそうです。筆書き風にするため、［ペン］→［Gペン］を［ブラシサイズ：15〜17］に設定し、筆圧を利用して描きました。筆圧感知は［CLIP STUDIO PAINT］メニュー→［筆圧感知レベルの調節］で調節できますので、自分で描きやすいレベルを探ってみると良いと思います。私は図の結果になりました。



09 文字周りを調整して塔婆が完成

工程07のお札の文字と同じように、梵字も塔婆の陰影に合わせて影を入れます。そして最後に、木材の表面の凹凸部分に墨が乗らなかった想定で、年輪の筋に沿って部分的に梵字を消去しました（左）。あとは、他の塔婆にも同様に文字を乗せて完成です。なお、木材を少し劣化した雰囲気に見せたいときは、角部分が削れて少し丸みを帯びたようなイメージで濃い茶で塗り、年輪に沿って亀裂を入れるなどして仕上げると、それらしく見えます（右）。





10 経巻をグレースケールで塗る

経巻は、塗りの最前面に虹色で塗りつぶした[合成モード:オーバーレイ]のレイヤーを重ねることで色付けするので、グレースケールの陰影のみ描きます。まだ経巻をどのように仕上げるか決めかねており、この段階ではひとまず全体のバランスを見るため軽く着色しておきます。なお、右上の図はここで着色した経巻の影のみを表示させたものです。



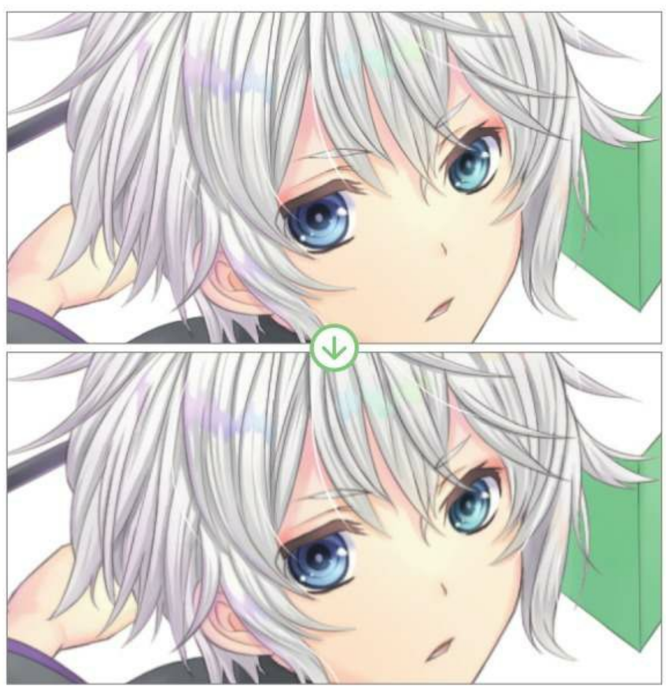




11 線画にぼかしをかける

塗りがひと段落したところで、線画にぼかしをかけます。鉛筆の線画をスキャンすると線が結構ぼやけて見えますが、そうしたアナログタッチに近い表現を狙った処理です。まずは線画のレイヤーを複製し、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] を適用します。ここでは [ぼかす範囲：3] に設定しました。その後、バランスを見ながら双方のレイヤーの [不透明度] を下げ、線画の濃さを調節します。今回は線画を3つのレイヤーフォルダーに分けていますので、すべてに同じ処理を行います。なお、線画は今回すべてラスターレイヤーで描きましたが、ベクターレイヤーで作画をした場合は [レイヤー] メニュー→ [ラスタライズ] を適用してからぼかしをかけます。





12 人物と小物の塗りが完成

それぞれの素材に応じた塗りの手順にのっとり、残りの小物にも彩色してメインの塗りがひとまず完成です。



STEP

05 背景を描いて作品が完成

メインの人物と小物を塗り終えたところで、背景の制作に取りかかります。複雑な構造の柱や内部の仏像、壁面の彫刻など、さまざまな意匠が凝らされた寺院の内部を鉛筆や木炭を使ったアナログのデッサンに近い手法で描き起こしていきます。

01 背景に使う主なツール

背景はモノトーンで表現する「グリザイユ」と呼ばれる技法で描き、彩色は後ほど全体を見て行います。ここではまず、制作に使う主なツールを紹介します。建物などのデッサンに使うのは[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[濃い鉛筆]や[薄い鉛筆]、[色鉛筆]などで、細部の描写には[シャーペン]も使います。そしてデッサン用の練り消しゴムにあたるものとして[色混ぜ]ツールの[色混ぜ]→[繊維にじみ]も使用します。また、着彩に使う主なツールは先の人物や小物と同じく[筆]ツールの[水彩]→[透明水彩]と[濃い水彩]、そして[色混ぜ]ツールの[色混ぜ]→[ぼかし]です。





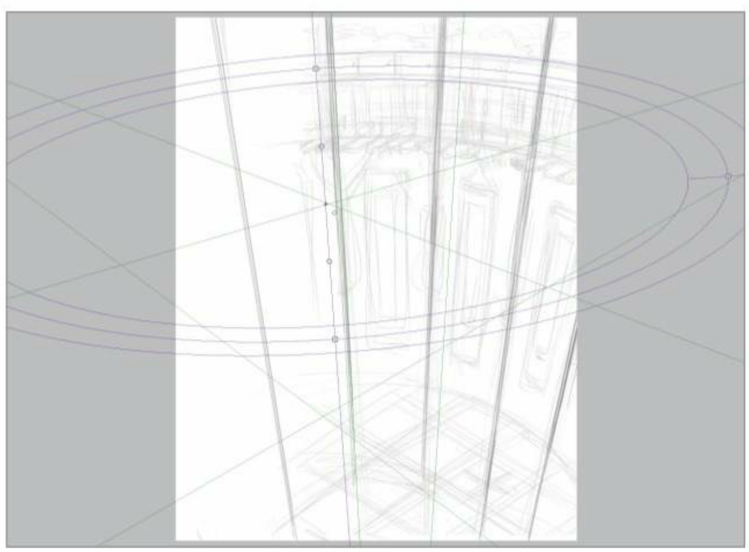


02 建物のラフに合わせた定規を作成

背景の建物内を描きます。まずは背景のラフを描いた線画レイヤーの[不透明度]を下げて薄グレーの状態にし、この線画レイヤーとラフ制作時に作成した「パース定規」レイヤーのみを表示させます。建物は円形にする予定のため、続いて[図形]ツール→[定規作成]→[特殊定規]で[特殊定規:同心円]を選び、建物のカーブに沿う円弧の定規も作成しておきます。なお、定規の形状は[操作]ツールの[操作]→[オブジェクト]で調整できます。

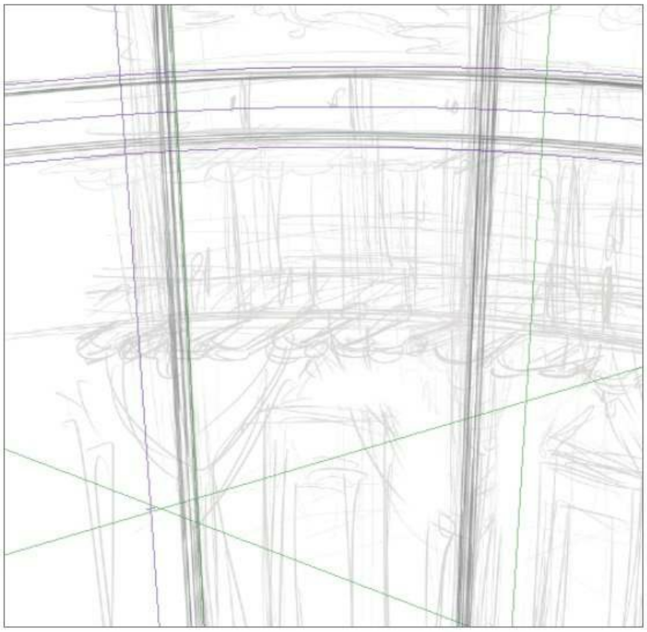






03 定規に沿って全体のあたりを取る

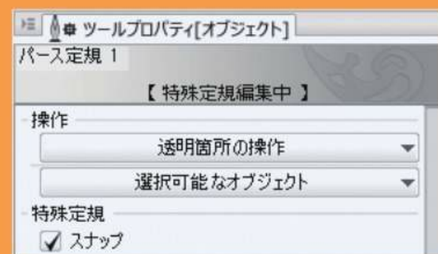
パース定規と円定規のスナップを切り替えながら、[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[色鉛筆]を使って建物全体のあたりを取ります。ここでは[ブラシサイズ:4]に設定し、濃いめのグレーで描きました。これ以降、背景の建物は常に定規を使って描きます。

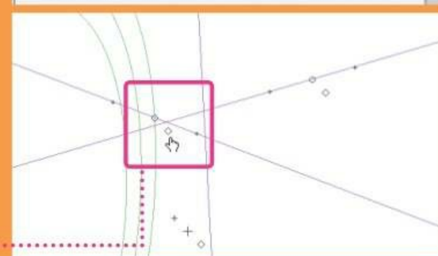


TECHNIQUES

スナップを切り替える

複数の定規がある場合は、その時にスナップさせたい定規に切り替える必要があります。[操作]ツールの[オブジェクト]で定規を選択し、[ツールプロパティ]パレットの[スナップ]をクリックするか、画面上で[スナップの切り替え]ボタンを押すかで切り替えることができます。

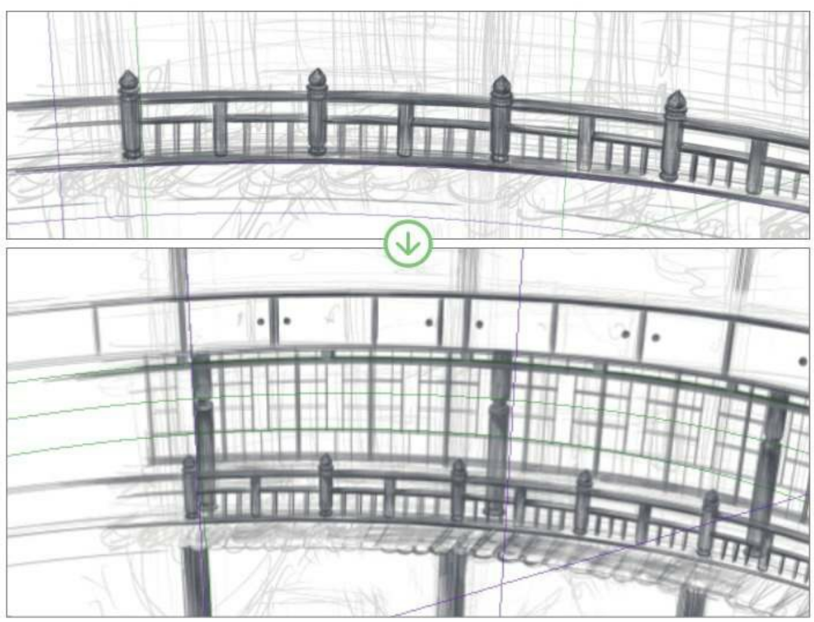




定規を選択して[スナップの切り替え]をクリックします。スナップ先となった定規は紫で表示されます

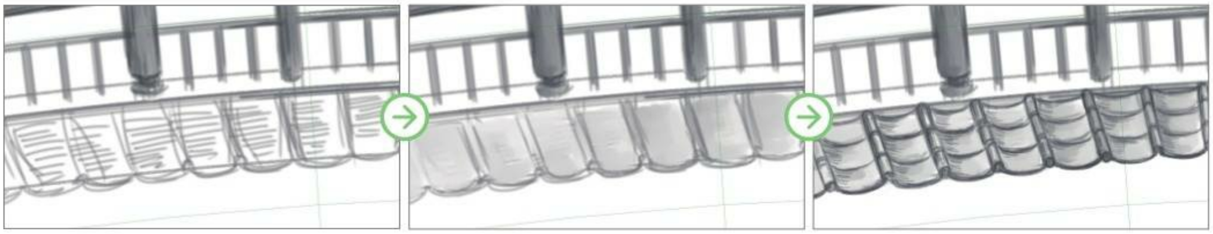
04 鉛筆ツールで建物を描き起こす

建物を描き起こします。建物は木造の想定ですが、その木にあたる部分は鉛筆と木炭デッサンを組み合わせたような描き方をしていきます。まずは[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[薄い鉛筆]で薄い部分、[濃い鉛筆]で濃い部分を描き、さらに濃い部分や細かい部分を[シャーペン]で描き込みます。極力[消しゴム]ツールは使わず、[色混ぜ]ツールの[色混ぜ]→[繊維にじみ]で伸ばして薄くしながら描いていきます。塗り重ねて濃くなった部分に消しゴムをかけると濃さに差が出てしまい、周囲になじまなくなるためです。明らかにはみ出してしまった部分は、[消しゴム]ツールで消去します。

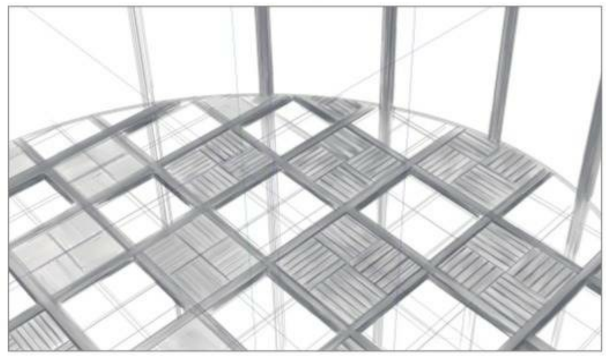


05 木炭デッサンの手法も取り入れる

部分により、木炭デッサン風の手法も使い分けます。まず［鉛筆］ツールで色を置き（木炭を乗せる）、次に［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［繊維にじみ］で擦る（ガーゼで擦る）作業を繰り返します。その後、仕上げに［鉛筆］ツールで描き込みを入れるというリズムで描いていきます。

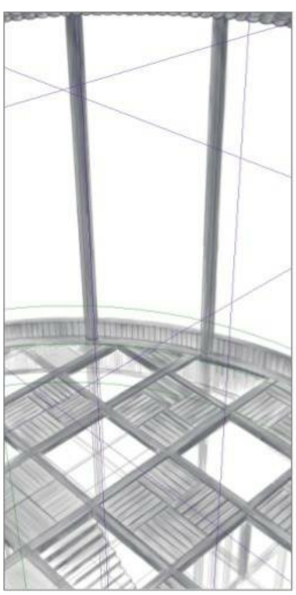




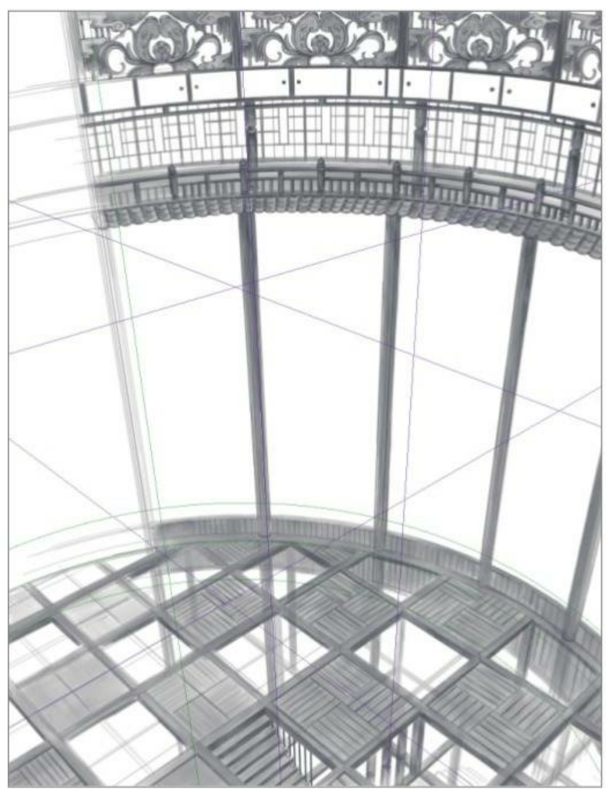


06 グレーの塗りを重ねて濃さを調節

デッサンが済んだら背面に新規ラスターレイヤーを作成し、［筆］ツールの［水彩］→［透明水彩］でグレーを塗り重ねながら、全体を少し濃く調節します。図は左が処理前の状態、中央がここで塗ったグレーのレイヤーのみを表示させた状態、右は処理した後に少し描き込みを進めた状態です。

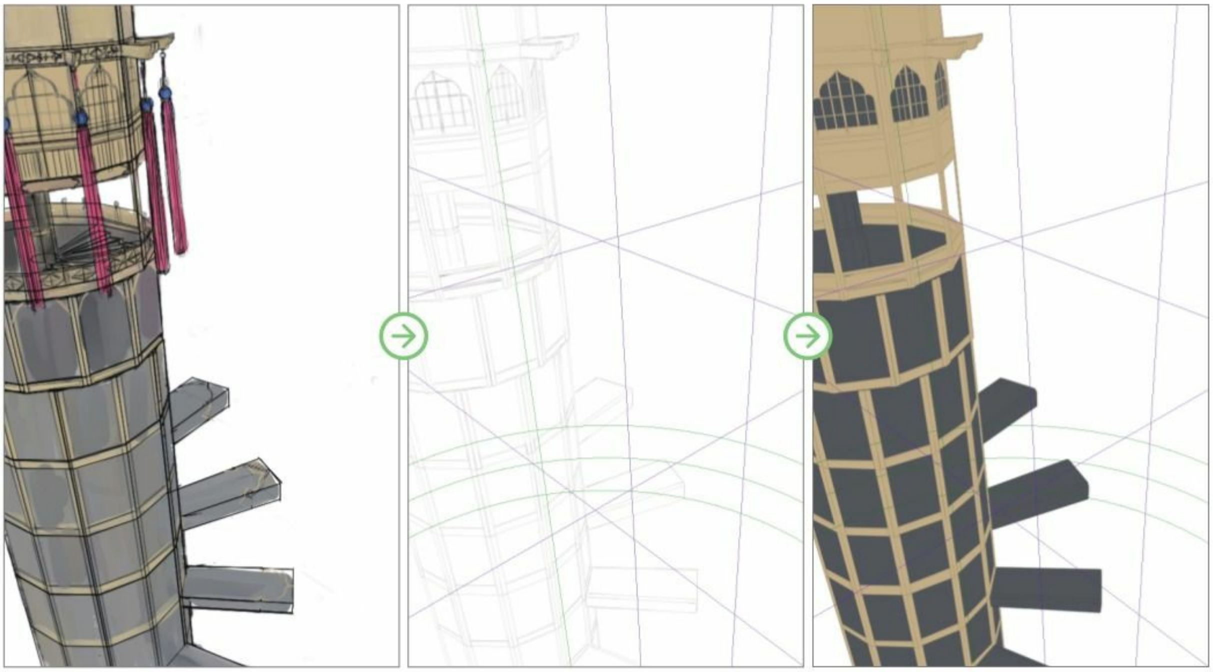






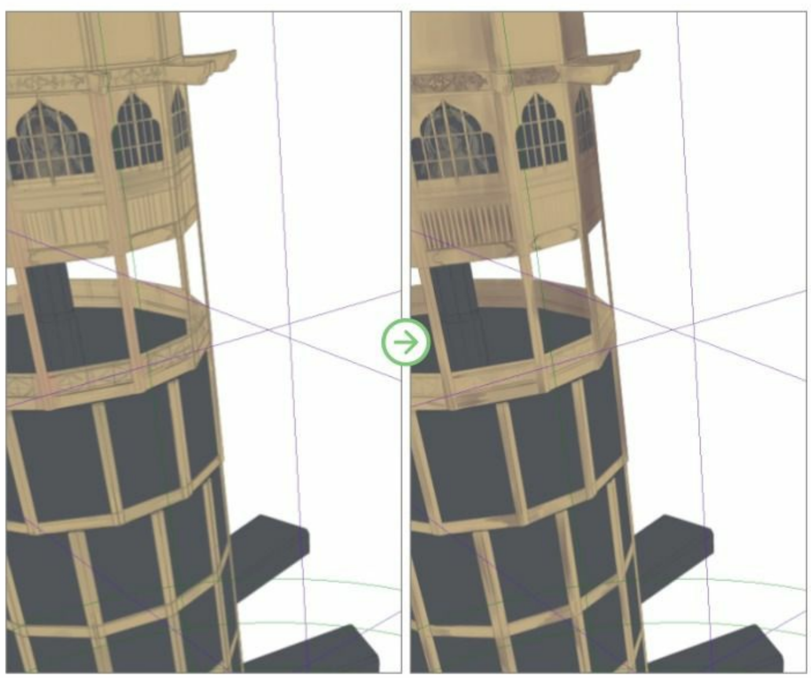
07 柱の線画を描いてベースの色で塗る

画面の左側にそびえる円柱を描きます。円柱の下絵は、ラフ制作時にIllustStudioの［3Dワークスペース］を使って描いたものを基に、形を若干修正しました（左）。人物や小物の線画と同じ手順で、まずは下絵のレイヤーの［不透明度］を下げ、前面に新規ラスターレイヤーを作成して［図形］ツールの［直接描画］→［直線］などを使って焦げ茶色で線画を描きます（中央）。続いて線画の背面に新規ラスターレイヤーを2つ作成し、柱を2色のパーツに分けてべた塗りします（右）。



08 線画と同じ色で陰影や装飾を描いていく

線画のレイヤーを［合成モード：乗算］に設定し、背面の塗りになじませます。続いて、ベース色を塗り分けた2つのレイヤーのそれぞれ前面に新規ラスターレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］に設定して彩色していきます。塗り方はこれまでと同様、［筆］ツールの［水彩］で陰影を描き、［色混ぜ］ツールでなじませ、［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］で細部を描きます。中距離のため線画はあまり細かく描き起こしておらず、塗りながら細部を描き込んでいきます。



09 モチーフの質感を塗り分ける

小物の塗り手順と同じように木材の部分には色むらを入れ、細かい意匠の装飾や光沢の強い金属質の部分は［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［シャーペン］で陰影を強く描き込みます。ただし、金属部分の光沢はあまり塗り込み過ぎると見る人の目線が背景にばかり行ってしまうので、ある程度控え目を心がけます。





10 人物を表示させて全体を確認

ここの住人は跳躍力が半端ないので、いらないだろうな……などと考えながら内部の階段を描き、障子張りの窓、窓枠の板を繋ぐ金具なども描き込みました（左）。ある程度できたら、その先は全体を見ながら進めていくため、人物を表示させてみます（右）。手前の黒い小物と重なるため、柱の下部に薄紫の照り返しを強めに入れました。





11 背景にざっくりと色を置く

背景にざっくりと彩色します。まず最背面に下地の色を置き、次に建物全体や細かい柱などを描いたレイヤーの前面にそれぞれ新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］、［合成モード：オーバーレイ］に設定。そこに色を乗せていきます。





12 仏像を描き込む

柱の外側の金部分を描いたレイヤーの背面に新規ラスターレイヤーを作成し、内部の仏像を描きます。金色を綺麗に表現できるよう、仏像はモノトーンではなくカラーで彩色。これまでと同じように［水彩］→［濃い水彩］で陰影を入れて［色混ぜ］→［繊維にじみ］でなじませ、［鉛筆］→［シャーペン］で細部を描き込む手順で描きます。最後に［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で薄くブルーを吹き付け、色を淡く抑えることで窓から少し奥まって見えるようにしました。



13 お札や装飾を入れて柱を仕上げる

さらに柱を描き込みます。ここでは、各所に無数のお札を描画。破けていたり、剥がし損ねた跡を描くなどして雰囲気を出しました（左上）。また、上部には赤い紐を束ねた装飾を追加。装飾は柱の最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、線画からこれまでと同様の塗り手順で描き起こして、最後に柱本体に装飾が落とす影を描きました（左下）。また、ここで柱の線画のレイヤーを複製して若干ぼかしをかける、人物の線画の際と同じ処理を行っています。こうして塗りが仕上がったら（右）、最後に柱部分のレイヤーを結合。その後、人物と背景との差別化を行うため、柱に若干ぼかしをかけて印象を押さえ、人物が引き立つようにしました。





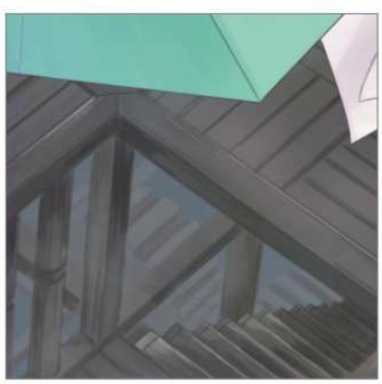


14 各パーツのディテールを詰める

背景の最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、水色から透明に変化するグラデーションで着色後、［不透明度］を下げて背景になじませます（左下）。ラフ制作時にも行った処理ですが、人物と背景の色の強さに差を付けるためと、遠くのものは青みを帯びてぼやけて見え、近くのものほど色鮮やかに明確に見える、空気遠近法を意識しています。その後は襖に模様を入れ、床下に歯車の絡繰り、壁に掛け軸を描くなど残りの背景を仕上げていきます。











15 経巻に彩色する

仮塗りしていた経巻に彩色します。当初は文字を敷き詰めましたが密度が高すぎ（上）、うろこを描くことにしました。まずは経巻のベース色の前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］に設定し、うろこの下色を塗ります。次にその前面にもう1つクリッピング設定のレイヤーを新規作成し、うろこのガイドラインを描きました（下）。カラーは最前面の虹色を反映させているので、うろこはグレースケールで描いていきます。

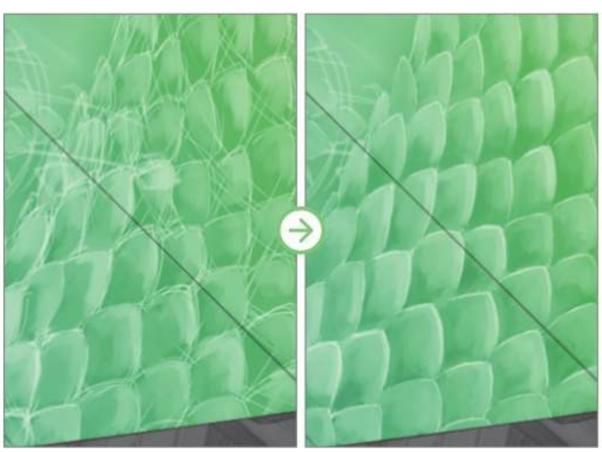


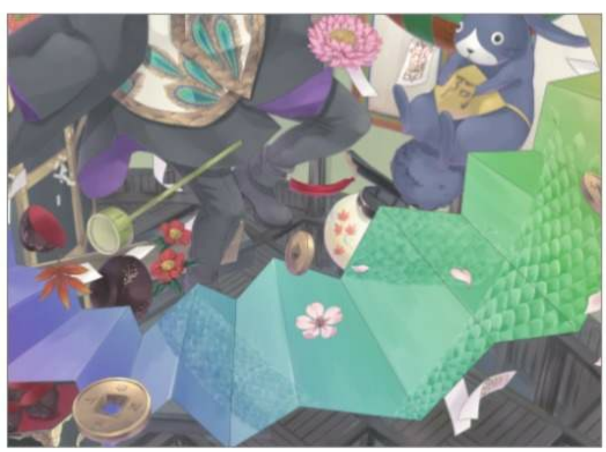




16 うろこを描いていく

ガイドラインに沿い、明るいグレーと濃い目のグレーの2色をメインにうろこを描いていきます。［筆］ツールの［水彩］→［透明水彩］で色を置き、［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［繊維にじみ］でなじませ、細部は［鉛筆］ツールの［鉛筆］→［薄い鉛筆］で描いています。木炭デッサンの要領で描いた背景の建物と同様の手順ですが、その際はグレーで陰影を塗り重ねたのに対し、ここではその逆となり、ハイライトのみを描いて影を残していきます。





17 離れた距離から全体を確認する

うろこを描いた段階で、モニターから少し距離を置いて離れたところから全体を確認してみます。極力完成に近い状態で見るため、まだ描いていない傘や桜などのラフも表示させました。遠目に見ると経巻が暗く感じたため、経巻のベース色をグレーから水色に、経巻全体にかけていた虹色のグラデーションはうろこの部分のみに重ねるように変更。その結果、全体が明るく見えるようになりました。

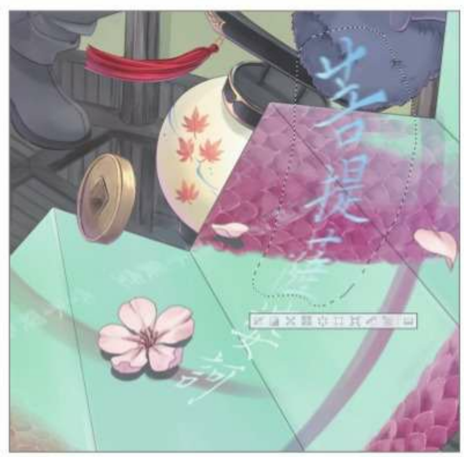




18 経巻に文字や花の揺らめきを追加

写経の練習帳を参考に文字を作成し、経巻の前面に配置します。メインの文字は「ぎゃてい ぎゃてい ぼうじそわか」という響きが好きな句を選び(左)、[編集]メニュー→[変形]→[メッシュ変形]で湾曲。その後、文字のレイヤーを[透明ピクセルをロック]に設定して[エアブラシ]ツールで塗り、文字ごとに[フィルターメニュー]→[ぼかし]→[移動ぼかし]や[ガウスぼかし]を適用しました(右上)。また、経巻に重なる花の背面に[合成モード:スクリーン]の新規ラスターレイヤーを作成して水面の波紋のようなラインを白で描き、[色混ぜ]ツールの[色混ぜ]→[指先]で文字とともに色を引き伸ばして揺らめきを表現。続いて背面のうろこのレイヤーにもラインを追加し、同様に[指先]で色を伸ばしました(下)。







19 全体の陰影を強めて経巻が完成

写経の文字はメインの一句を大きく入れましたが、他にも文字をいくつか用意。うろこの華やかさを生かしながら、控え目に配置しました。その後、全体を見て経巻自体の影が薄いと感じたため、うろこの前面にクリッピング設定のレイヤーを新規作成し、［合成モード：乗算］に設定して影を追加。さらに文字のレイヤーを［合成モード：オーバーレイ］に変更して文字を目立たせたり、経巻の線画を一部水色に塗り替えて強さを押さえるなど、細部を整えて仕上げました。



20 傘や掛け軸など残りの背景小物を追加

背景の手前側にある小物を描きます。傘は線画を描かず、直接色を置いて仕上げました（左上）。続いて傘と同じレイヤーに提灯や細かいお札なども描き加え、最後にレイヤーに［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を適用して、前面の小物よりも奥の建物のディテールに目が行くように微調整しました。また、ここでは背景全体にかかる水色のグラデーションの下部にグレーを重ね、背景の室内が下方に行くほど暗く見えるようにしました（左下）。その後、背景の壁に別ファイルで描いた掛け軸を入れ、周囲の背景になじむように［ガウスぼかし］で少しぼかしをかけました（右）。







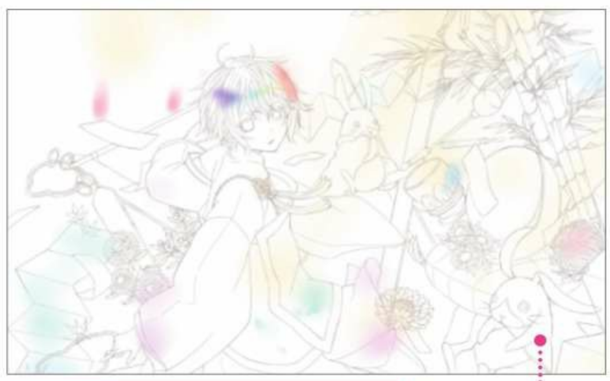
21 背景の最前面に桜を描く

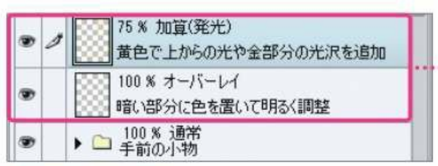
最後に桜を描いて背景を仕上げます。桜は背景の最前面に、空気遠近法の表現のため背景全体にグレーと水色のグラデーションをかけたレイヤー（工程20を参照）よりも前面に置いて引き立たせます。制作手順は、背景の建物や経巻と同じようにグレースケールで描画。その後前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］、［合成モード：オーバーレイ］に設定し、彩色します。一輪ずつ描く感覚ではなく、何輪かが集まった塊で捉えていくと描きやすいです。



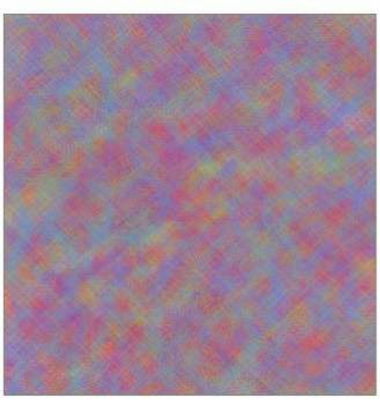
22 CMYK表示で最終的な色調整を行う

全体を整えて、作品を仕上げます。まずは［表示］メニュー→［カラープロファイル］→［プレビューの設定］で印刷向けのCMYKプロファイルを選び（ここでは［CMYK：Japan Color 2001 Uncoated］）、［カラープロファイル］→［プレビュー］でCMYK表示にします。その状態で、イラストの最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、全体を見ながら上からの光や、色の暗い部分を明るくするための色を乗せます（上）。その後［レイヤー］メニュー→［画像を統合］で全レイヤーを統合し、自作した2種類のテクスチャを合成（左下、中央下）。さらに統合したイラストのレイヤーをいくつか複製し、［編集］メニュー→［色調補正］で色味を調整しながら［不透明度］や［合成モード］を設定して重ねていきます（右下）。





ここで描いた光と明るさを上げるための色彩、線画のみを通常モードで表示した状態です







23 全体を確認してイラストが完成

テクスチャや統合したイラストの合成によって色味を整えたら、イラストが完成です。テクスチャを複数重ねると画像が元のイメージから段々逸れてしまうことがあるため、最終調整では元の画像を横に並べて見ながら仕上げました。



Part 2

>>> Name

鳥羽雨

>>> Title

騎手と竜

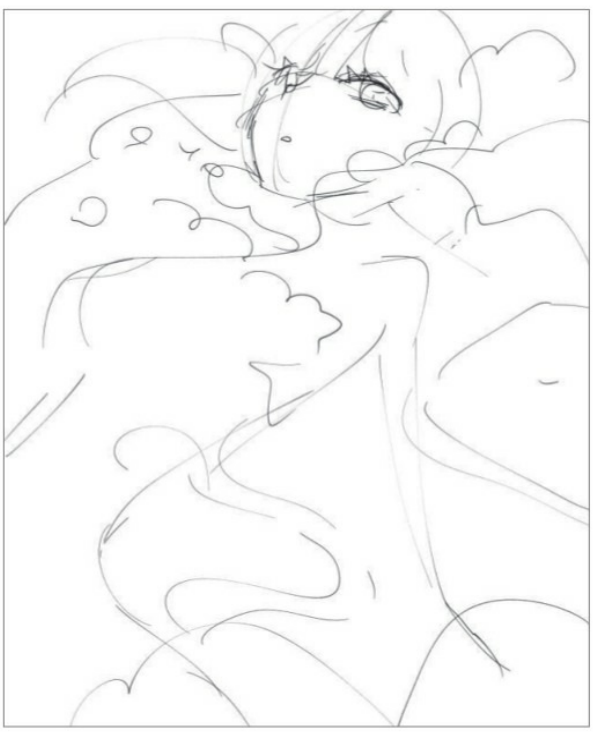
最初に決まったテーマは「女の子を描こう」ということでした。女の子を中心に、自然物を周りに散らしたような絵を描きたいとまず思い、そこからさまざまな要素や条件を組み合わせて一枚絵を構築していきました。



コンセプト&ラフギャラリー

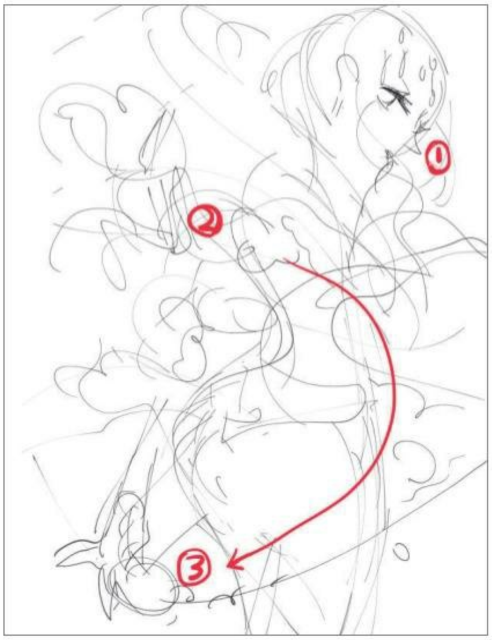








●今回のイラストは「女の子を描きたい」というところから始まりました。当初からのテーマはそれのみで、他の要素はラフを描きながら決めていく形を取りました。図は、最初に描いた女の子のスケッチです。この本に掲載される他の作品の構図とかぶらないよう、真正面以外の構図をいくつか描き出して検討しました。





●スケッチした中から、女の子が振り向いている構図が良さそうに思い、これに決定。
●第一の見せ場となる顔が右上に位置するので、背中と太ももあたりに第二、第三の見せ場が必要です。そこで、“エルフ、妖精”といったイメージで背中に羽根を入れ、周囲に昆虫を飛ばすアイデアを出しました。





●図は、周りに何を置くか検討中のまま、ひとまず描いてみた女の子のラフの過程です。この段階ではエルフをイメージして、シュッとしたスマートな体形で中性的な印象を持たせていました。衣装はひらひらとした布をまとい、背中にはトカゲかサソリのようなものを置こうかなと思いながらラフスケッチを進めていた段階です。

●周りに自然物を置くのに、人物までヒラヒラしていると画面に締まりがなくなりそうなので、衣装を変更します。兵士風、なかでもどこかの君主に仕える近衛兵をイメージした、ビシッとした軍服を着せてみることにしました。

●軍服のイメージに合わせ、レイピア風の武器を持たせてみます。



●色ラフを制作して、さらにイメージを詰めた段階です。赤を主体にして、人物の周りに花を散らせてみました。

●全体の色バランスを見て、大きな暗い面積が欲しいと思い、背景にひとまず濃いグレーの色面を置いて検討しました。





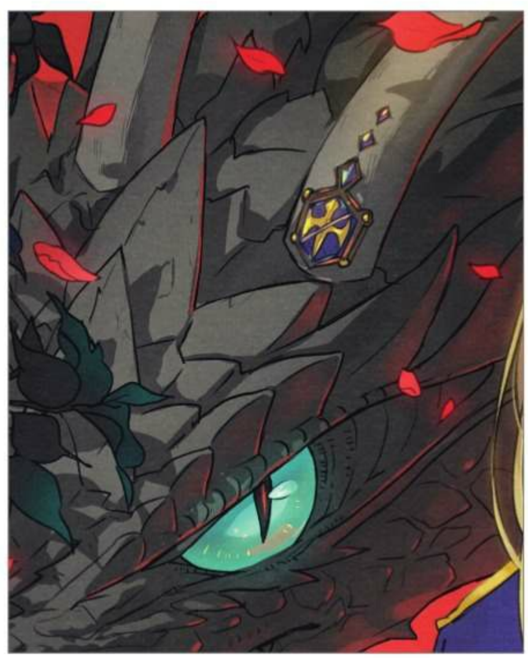
●背景の大きく暗い面積を埋めるのにふさわしいモチーフを検討し、当初考えた昆虫ではなく、ドラゴンを置くことにしました。ドラゴンならば女の子との質感も異なるため、画面を華やかにできそうです。そして、ドラゴンというモチーフに合わせて女の子は騎手という設定に。手に持つ小物は剣ではなく鞭にしよう…といった具合に、考えた世界に合わせて周囲の小物も変えていきました。



●その後は実際にイラストを仕上げながら、キャラクターのイメージを詰めていきました。詳しい工程は本編で解説します。ポイントは、女の子とドラゴンの瞳の色をおそろいにしたことです。「あなたと私、同じ目の色ね…」みたいな展開がありそう!?

●騎兵団のようなところでドラゴンが飼われている設定も考え、女の子の腰のベルトとドラゴンの角に同じエンブレムを入れています。







ラフ



線画

STEP

01 イラストの構図を決める

はじめにイラストの題材と構図を考えます。今回は「女の子を描く」ということ以外は決まっていなかったため、CLIP STUDIO PAINT上で色ラフを制作しながら、構図やキャラクターデザイン、背景などのアイデアを詰めていきました。

01 ラフを描きながら構図を考える

まずはCLIP STUDIO PAINTを立ち上げ、ラフを描きながら構図を考えていきます。試行錯誤の流れは冒頭の「コンセプト&ラフギャラリー」でも紹介していますが、ここでは作業過程をざっと解説していきます。まずは女の子のポーズをいくつか描いて検討し、後ろを振り向いているポーズに決定(上)。周囲には虫や花などの自然物を散らすことにし、羽根の生えたエルフのイメージで女の子を描きました(左下)。その後、自然物の柔らかなイメージとの対比を考え、女の子はビシッと引き締まった騎兵風の衣装に変えて、メリハリを付けることにしました(右下)。







02 構図とともに配色を検討

さらにラフを詰めるため、彩色して配色も検討します。この段階で、ひとまず女の子の衣装のイメージは赤に決定。背景には色面と花のイメージを置きました。なお、彩色は線画とは別に新規ラスターレイヤーを適宜作成して行っています。





03 背景を詰めていく

背景を具体的に検討します。女の子が騎兵風ならば、当初考えていた虫よりも騎乗動物を置くのがふさわしく思い、絵的に黒く広い色面も欲しかったことからドラゴンを配置。そして女の子は調教師っぽくしよう、雰囲気はダークファンタジー風が合いそうなど、全体イメージが見えてきました。

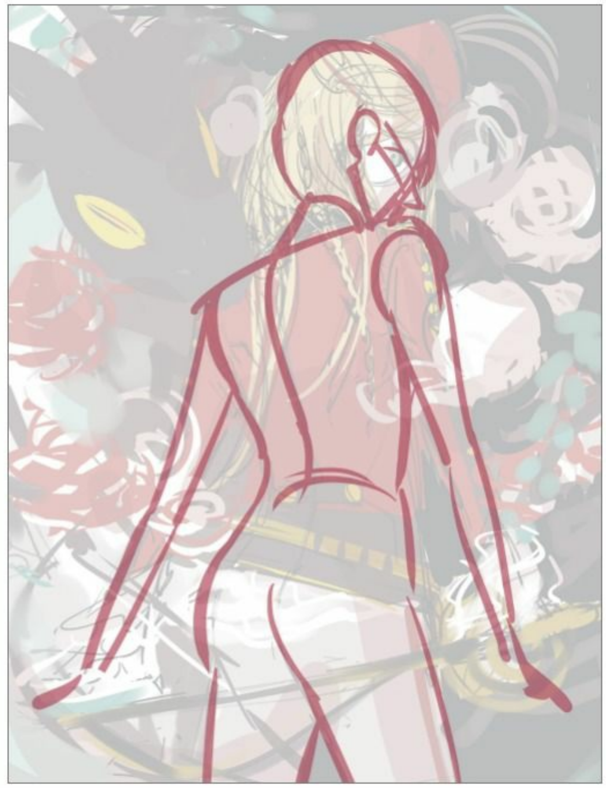




04 ラフの上からあらためて素体を描く

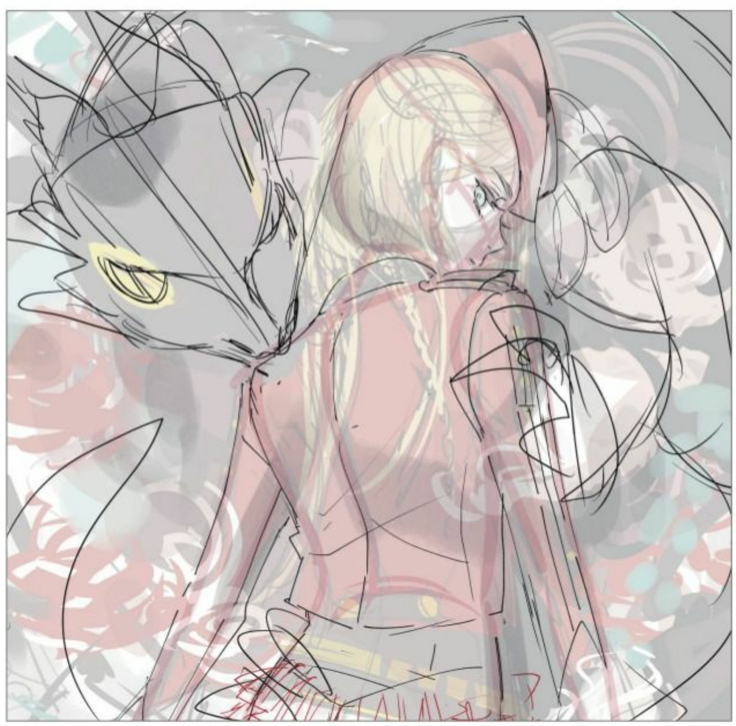
ラフの最前面に新規ラスターレイヤーを作成して白で塗りつぶし、[不透明度] を下げてラフを薄く表示させます。その前面に適宜新規ラスターレイヤーを追加して各モチーフの線画を描き、試行錯誤しながらラフを詰めていきます。女の子は、まず素体から描き起こしました。





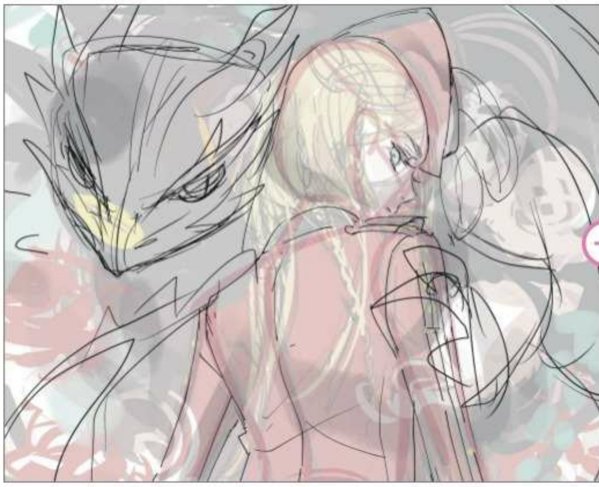
05 主要モチーフを描いてバランスを確認

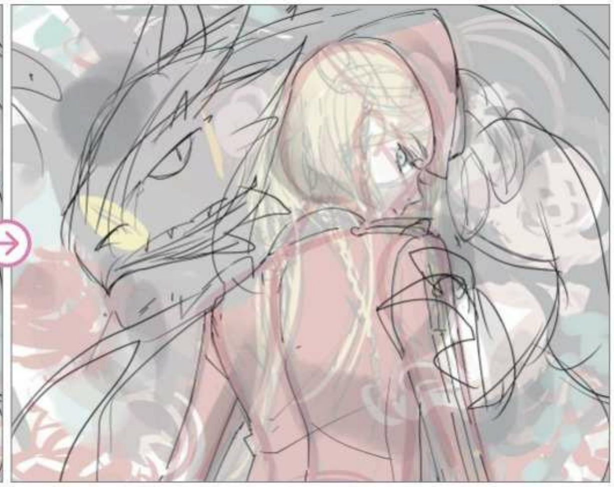
女の子の素体を描いたレイヤーの [不透明度] を下げて表示を薄くし、前面に新規ラスターレイヤーを作成して線を描き起こしていきます。続いて、女の子とは別に新規ラスターレイヤーを作成し、ドラゴンも描きました。その後、バランスを確認します。図の状態では双方が右を向いていて、見る人の視線が画面の中でうまく回らないため、ドラゴンを左に向けたほうが良いかな、と考えました。



06 ドラゴンの顔の角度を検討する

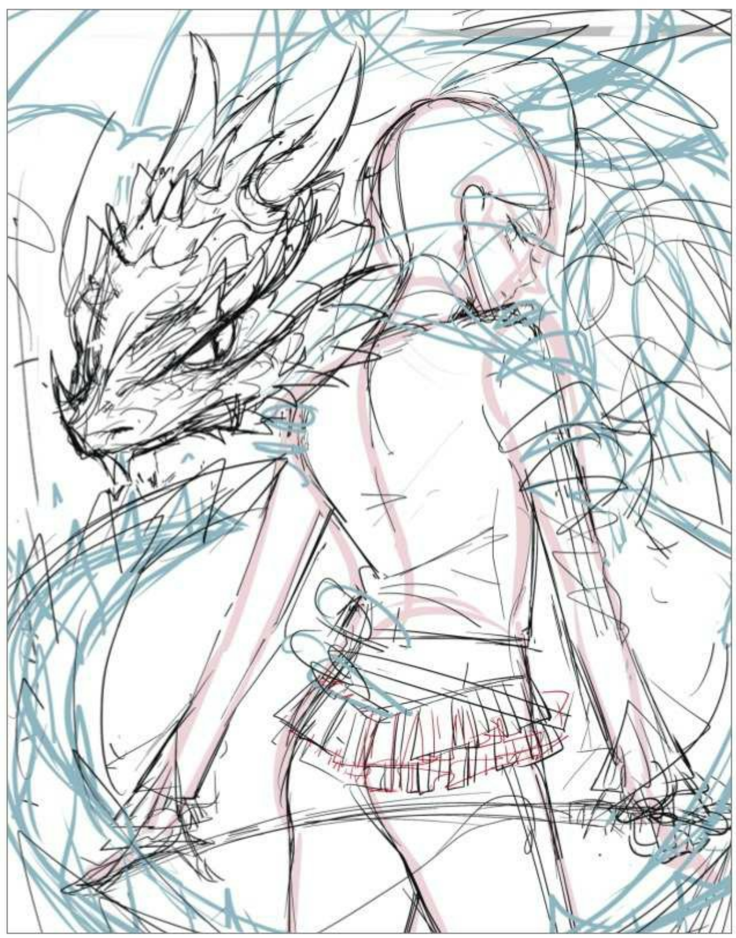
ドラゴンの顔の角度を試行錯誤し、詰めていきます。左の図では正面を向けてみましたが、顔の占める面積が大き過ぎる気がします。そして結局横顔が良いということで、右の図の角度に落ち着きました。





07 顔の位置をずらして動きを出す

先の段階ではドラゴンと女の子の目の高さが同じ位置でしたが、画面に動きをもたせるため、ドラゴンを少し下にずらして構図を崩しました。その上でさらにラフを描き込み、細部を詰めていきます。また、ここでは［ページ管理］メニュー→［作品基本設定を変更］でキャンバスサイズを少し広げた後、新規ラスターレイヤーを作成してイラストの完成枠の外側までドラゴンを描き、体勢を確認しました。



STEP

02 線画を描き起こす

ラフを基に線画を描きます。制作しながら構図についても再度確認し、ポーズが不自然に感じる部分やディテールの曖昧な部分などは、適宜新規ラスターレイヤーを作成してあらためてラフを描き、詰め直した上で線画を起こしていきます。

01 ラフを下地に線画を描く

ラフを基に、線画を清書する“ペン入れ”の作業を行います。まずは線画のラフを描いた各レイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定して線画を水色に塗り替え（上）、各レイヤーの［不透明度］を下げて表示を薄くしておきます。続いて最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、ここではまず女の子の顔から線画を描きます（右下）。なお、線画はCLIP STUDIOの創作活動応援サイト「CLIP」（http://www.clip-studio.com/clip_site/）で配布されている「四角水彩」を細めに設定して使用しました（左下）。ブラシの詳細設定は次の工程で紹介します。



［透明ピクセルをロック］

［透明ピクセルをロック］を適用したレイヤーは透明部分への描画が制限されます。線画のレイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定した状態で［塗りつぶし］ツールを適用すれば、黒で描いた線画をそのまま水色で塗り替えることができます





02 線画を描くブラシの設定

線画の制作では、先に述べた「四角水彩」ブラシをCLIP STUDIOよりダウンロード後にカスタマイズし、線画制作用に［四角水彩線画］として設定保存して使っています。図は［四角水彩線画］の［サブツール詳細］パレットの設定です。［インク］、［ブラシ先端］、［ストローク］の各項目を設定し、好みの描き味に調整しました。







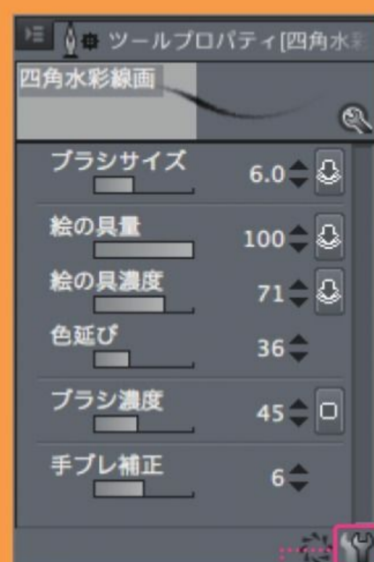
TECHNIQUES ダウンロードしたブラシを登録する

CLIP STUDIOでダウンロードしたブラシなどの素材は、［素材］パレットの［ダウンロード］から登録できます。使いたい素材を選び、パレット右下のボタン［選択中の素材をキャンバスに貼り付けます（設定素材の場合はパレットやプリセットに登録します）］を押すと、ブラシ素材であれば選択中の［サブツール］パレットに登録され、使用可能になります。なお、素材のサムネールを直接［サブツール］パレットにドラッグ＆ドロップする方法でも登録できます。その後、登録したブラシの詳細設定を行いたい場合は、［ツールプロパティ］パレット右下のボタンから［サブツール詳細］パレットを立ち上げます。設定が完了したツールの複製や名称変更などは、［サブツール］パレット左上のアイコンメニューから行えます。



使いたいブラシ素材のサムネールを直接［サブツール］パレットにドラッグ＆ドロップ

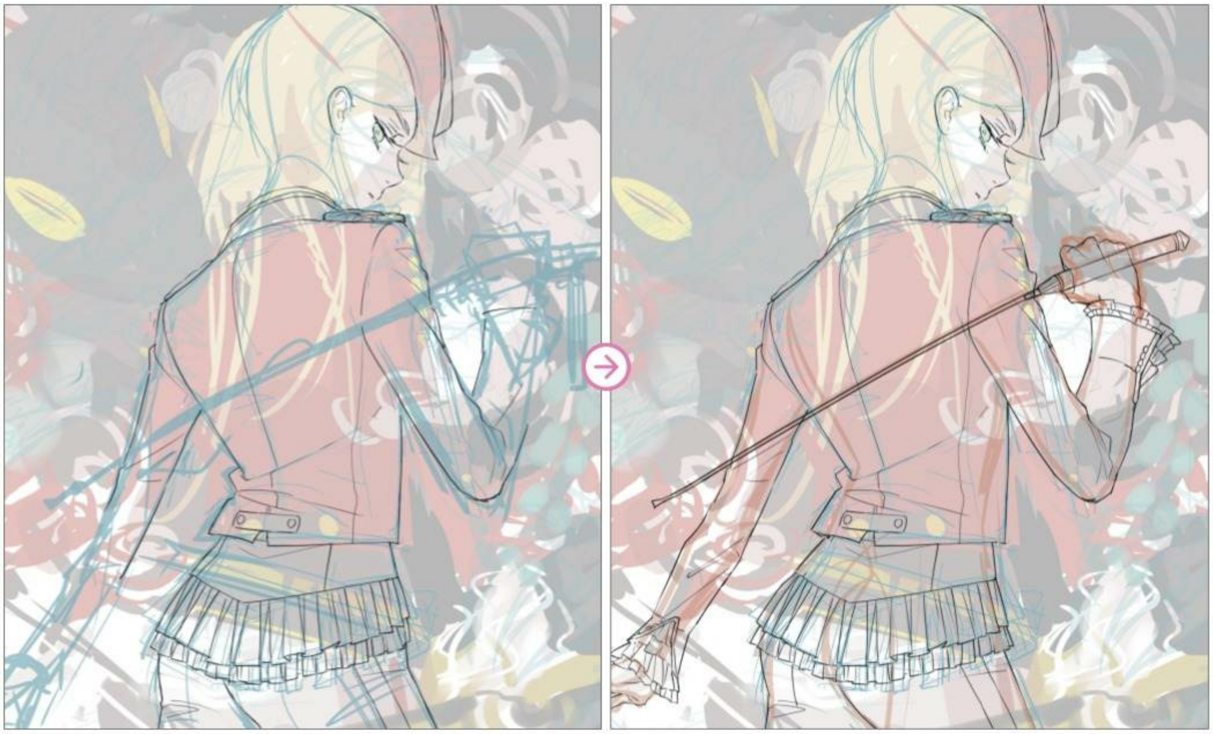
または、使いたいブラシを選び、［素材］パレットの下部にある［選択した素材をキャンバスに貼り付けます（設定素材の場合はパレットやプリセットに登録します）］ボタンを押す



より詳細な設定を行うための［サブツール詳細］パレット表示／非表示切り替えボタン

03 線画を描きながら女の子のポーズを修正

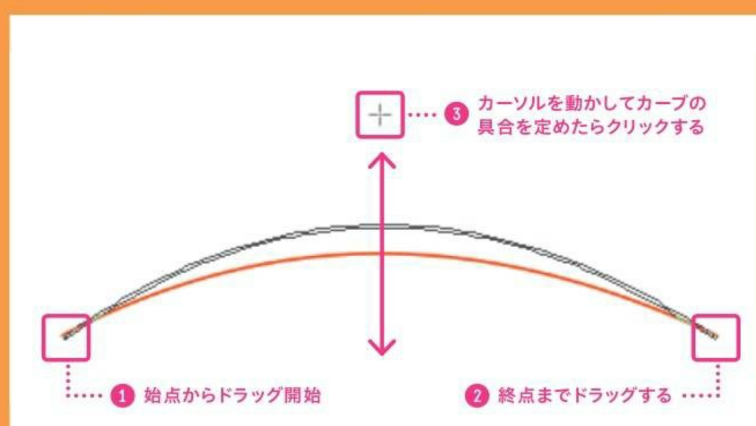
女の子の線画を描き進めます。ラフを透かして線画を描いていくうちに姿勢が崩れていってしまうため、何度か確認用の素体を描いて修正していきます。当初は女の子が両腕を下げた状態で腿のあたりに剣を持っていましたが、姿勢が少々苦しく見えること、騎乗するドラゴンを想定したため手には剣ではなく鞭を持たせたいこと、背中に見せるポイントが欲しくなったことから、ポーズを変えて上に持たせるよう、下絵を修正した上で線画を描き起こしました。また、衣装の詰めの段階で、より女の子らしく見せる狙いでボトムにフリルを付けています。



TECHNIQUES 揺らぎのない曲線を描く

フリーハンドでは難しい正確なラインを描くには、[図形] ツールが便利です。緩やかなカーブを描く鞭のシャフト部分は、[図形] ツールの [直接描画] → [曲線] で描きました。曲線の描き方は、まず線の始点でクリックし、そのまま終点までドラッグします。さらにそのままカーソルを動かすとカーブを描けますので、目的の角度で再度クリックして描画を終了します。

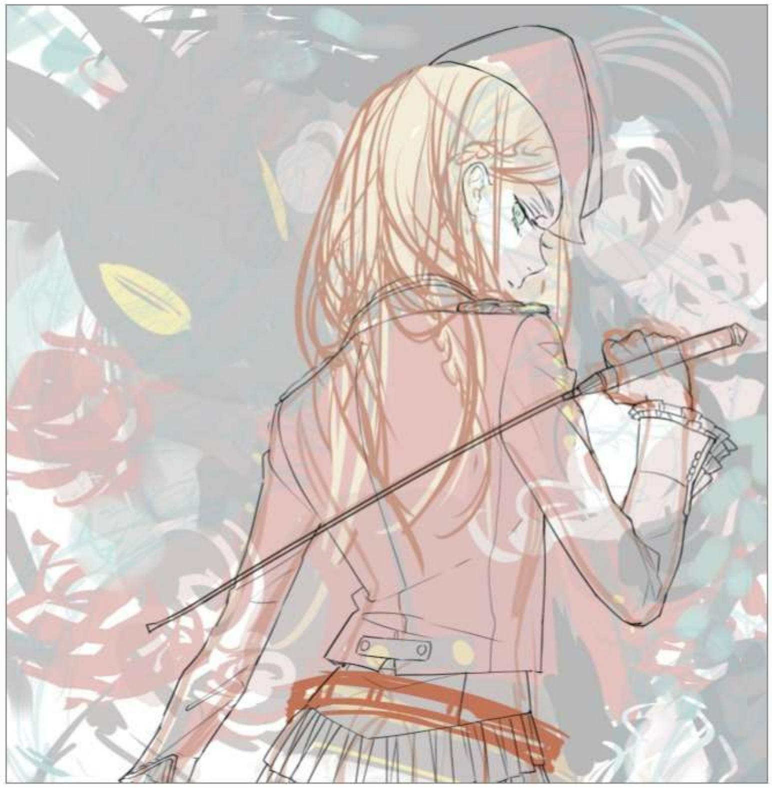




04 曖昧な部分は下絵を追加する

線画は女の子の全体、顔部分、鞭のグリップとシャフトなどを別レイヤーに分けて描きました。また、ラフの段階で描写が曖昧だった部分は適宜新規レイヤーを作成して下絵を描き直し、詰めてから線画を起こします。





05 髪の毛の流れを描く

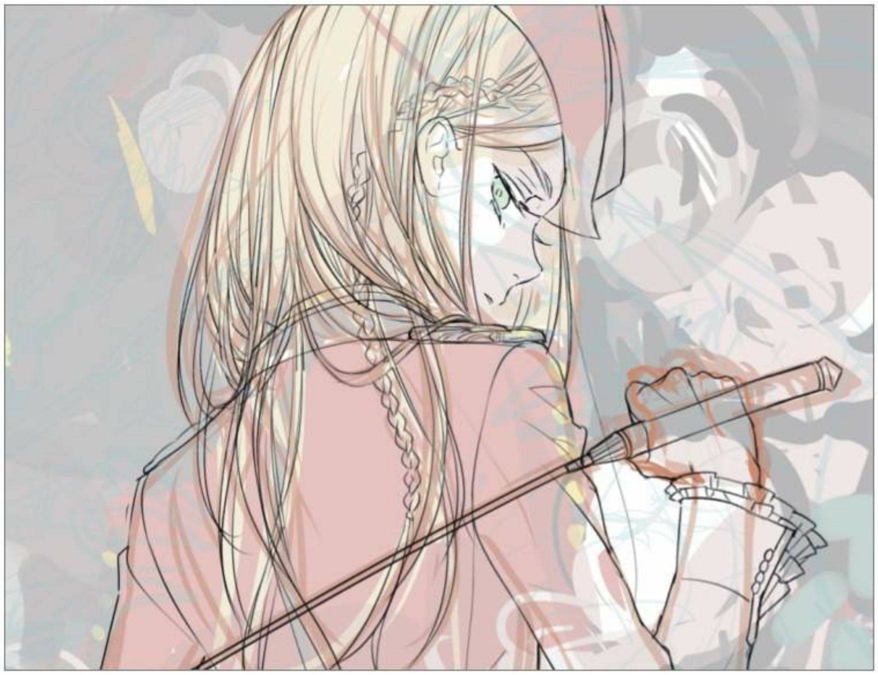
新規ラスターレイヤーを作成し、部分的に詰め直したラフを参照しながら、髪の毛の線画をフリーハンドで描きます。髪の毛を描く際には、立体感を出すため上の髪の房と下の髪の房を意識してつくると良いです。図は上下の房がわかりやすいよう、完成した線画に仮色を付けたものですが、まず上の房で適当に流れを描いたあと（左）、下にも髪があるように描き足します（右）。なお、この後の彩色工程でも、髪の房の上下をふまえて影を入れ、最後に乱れた髪やハイライトで最も目立つ部分を加えることで、3段階の見え方を作っていきます。





06 髪の毛の線画を仕上げる

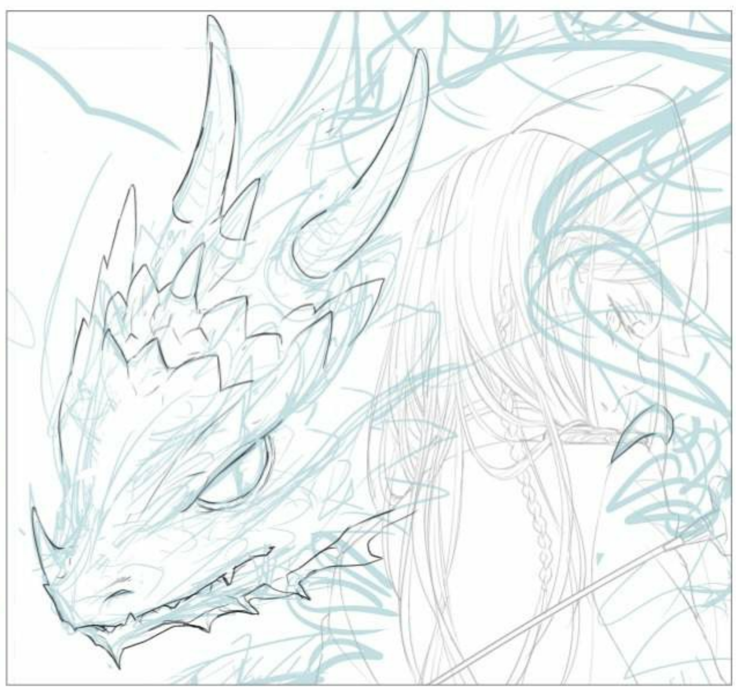
上の房、下の房を意識しながら髪の毛の線画を描き進め、仕上げていきます。髪の毛は女の子の顔や衣装とはレイヤーを分けていますが、パーツが重なる部分の線画の交差はここでは気にせず描きました。後ほど、前後関係を考慮しながら不要な線を消していきます。図は髪の毛を描き終えた状態です。



07 ドラゴンの線画を描く

女の子が描けたら、線画レイヤーの［不透明度］をいったん下げて表示を薄くしておき、続いてドラゴンの線画に取りかかります（左）。ここでは、まずドラゴンの下絵に少し手を加えて細部を詰め直し、そのあと新規ラスターレイヤーを作成して下絵を参照しながら線画を描きました（右）。ドラゴンを描くのは初めてで試行錯誤しましたが、以前から爬虫類が大好きで、今回はアルマジロトカゲを参考に描いています。





08 不要な線を消去して線画が完成

女の子とドラゴンの線画が描けたら、ドラゴンの爪がかかっている女の子の肩や、髪の毛と衣装の襟部分など、交差するパーツの不要な線を［消しゴム］ツールで消去しておきます。これで、メインモチーフの線画が完成しました。



STEP

03 パーツごとに塗り分ける

線画に沿い、各パーツごとにベースの色を塗り分けていきます。ここで制作する塗りの色面に沿って、後の工程で陰影やハイライトを入れていくため、ここでの彩色は主に［塗りつぶし］ツールを使ったべた塗りのみ。細かい塗り残しは手作業で埋めていきます。

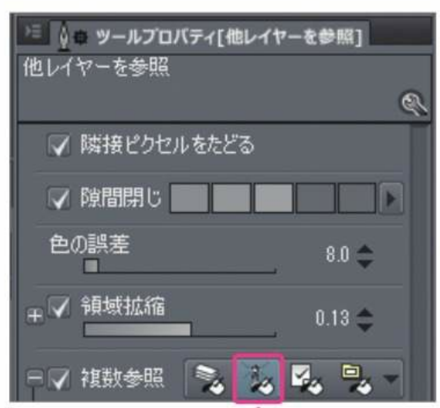
01 メインモチーフを下塗りする

線画に彩色していきます。ここでは、まず線画の各レイヤーを新規レイヤーフォルダーに収め、［合成モード：乗算］に設定。次に線画の背面に新規ラスターレイヤーを作成してドラゴンと女の子を適当な色で塗りつぶし、下地となる色面を作成しました（左）。その際、線画のレイヤーフォルダーに［参照レイヤーに設定］を適用し（右上）、［塗りつぶし］ツールの［ツールプロパティ］パレットで［複数参照：参照レイヤー］に設定すると（右下）、線画に沿った塗りつぶしが容易に行えます。なお、細かい塗り残しは手作業で埋めています。また、ラフのレイヤーは不要となり、別名保存で残したあと削除しました。





線画をレイヤーフォルダーにまとめて［参照レイヤーに設定］をオンにします

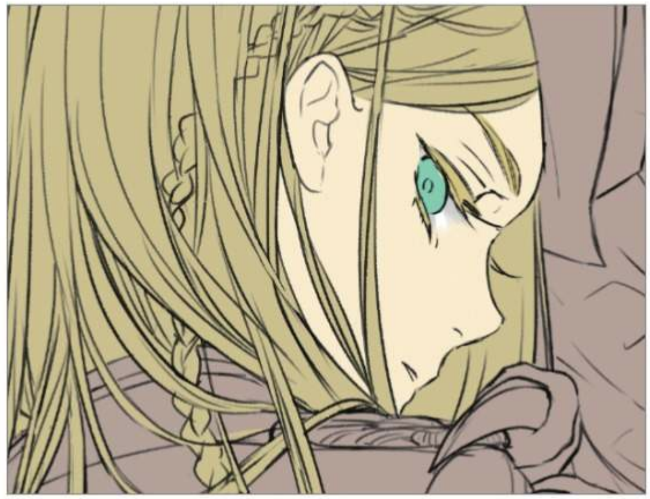


［塗りつぶし］ツールを［複数参照］→［参照レイヤー］に設定して塗りつぶしを実行します

02 各パーツをベースの色で塗り分ける

パーツごとに新規ラスターレイヤーを作成し、女の子をベースの色で塗り分けていきます。ここでは、まず髪の毛と肌部分に着色（左）。続いて肌の上の白目、まぶたとまゆ毛、瞳を別レイヤーに分けて塗りました（右上）。ベース色のレイヤーは、先ほどの線画と同じように新規レイヤーフォルダーにまとめています（右下）。







女の子の各パーツを塗り分け、各レイヤーを新規レイヤーフォルダーにまとめました。また、肌の上にある目の各パーツのレイヤーは、［レイヤー］パレット上部にある［下のレイヤーでクリッピング］ボタンをオンにし、肌の輪郭から塗りがはみ出さないように設定しています。ベースの色面に沿って陰影を塗る際などに便利な機能です

03 すべてのパーツに着色していく

顔や髪の毛と同じように、女の子の他の部分やドラゴンの各パーツについてもベースの色を塗り分けていきます。工程01で行ったように、最初にモチーフ全体に下塗りしておくと、ベースの彩色時に細かいパーツの塗り残しや塗り忘れを発見しやすく効率が良いです。着色後、ドラゴンのベース色のレイヤーは、女の子とは別の新規レイヤーフォルダーに入れて整理しました。



04 ドラゴンのポーズを修正

ベースの塗り分けができたところで、全体を確認します。するとドラゴンの手が左右揃い過ぎていて、女の子にしがみついているように見え、可愛いような格好悪いような印象です。そこで、線画とベースの塗りを修正して右手の位置を下にずらし、「しがみついている」のではなく「抱え込んでいる」というイメージに調整しました。



05 線画を部分的に複製して濃く調整

ドラゴンの線画の修正と併せて、線画全体の濃度のバランスも調整しました。ここでは女の子の髪の毛とドラゴンの線画のレイヤーをそれぞれ複製し、2枚重ねることでラインを太らせ、濃くしました。また、髪の毛の線画については、複製したレイヤーを［不透明度：65%］に下げて濃さを調節。この後の制作中も、バランスを見ながら随時調整していきます。



06 再度ラフ塗りを行い全体像を確認

ベースの塗り分けができた現段階で、再度全体を仮塗りして仕上がりイメージを確認します。仮塗りでは、線画の前面に適宜新規ラスターレイヤーを作成し、背景の植物のイメージやモチーフの陰影をざっくりと描きました。さらに、最前面に［素材］パレットからピックアップしたテクスチャを重ね、レイヤーの［不透明度］を下げて合成（左、中央）。同時に［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］などを使って全体の色味も整えた上で、再度全体を見直しました（右）。なお、これらのテクスチャや色調整のレイヤーは、この後も作品完成まで随時効果を見ながら表示／非表示の切り替えや足し引きなどの調整を行っていきます。

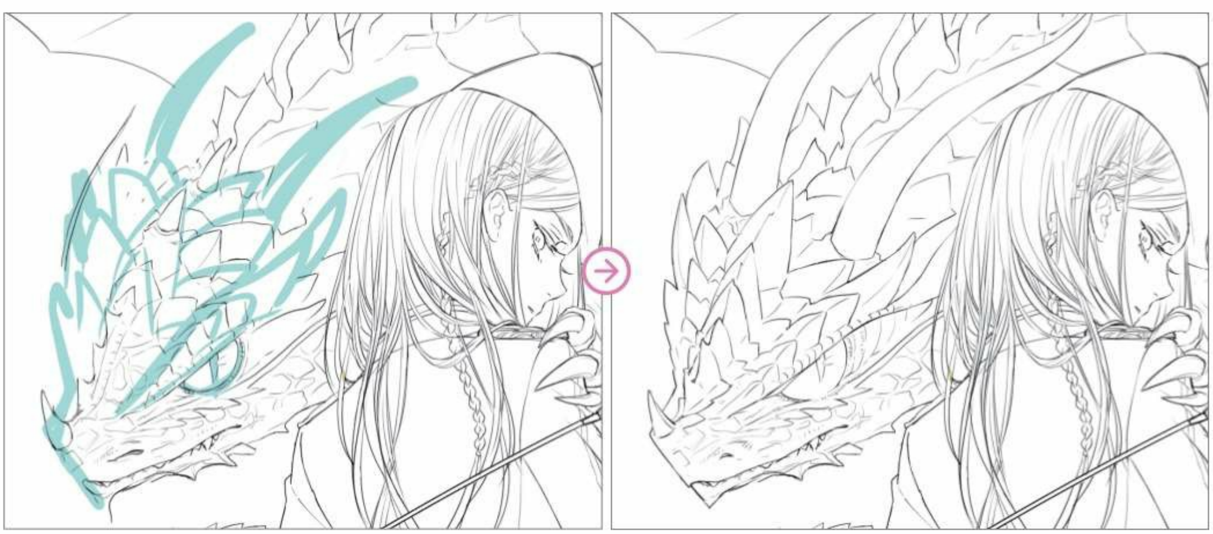






07 ドラゴンの顔を修正

全体を確認した際、ドラゴンの顔付きに可愛らしさを感じられないのが気になり、修正することにします。描きなれないモチーフのため表現を試行錯誤した結果、鱗が細かすぎることと角が小さすぎるのが要因に思え、密度や角の形を修正。目も少し大きめに描き直しました。



08 あらためて全体像を確認する

ドラゴンを修正した後、再度ラフ塗りを行います。なお、これまでの作業を含め、ラフ塗りには主にデフォルトの［ペン］ツールの［ペン］→［カブラペン］を使用。塗りにグラデーションが欲しい部分は［エアブラシ］ツールを使っています（左）。右上の図は現在の状態ですが、このままだと画面全体が黒っぽく、女の子が浮き過ぎているような気がします。そこで背景を黒から赤に、女の子の服を赤から紺に変えてみました（右下）。衣装の色変更は、ベース色のレイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定すると容易に塗り替えられます。



主な塗り作業には、［ペン］ツールの［ペン］→［カブラペン］か［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］を使っています





TECHNIQUES

透明ピクセルをロックしてパーツを別色で塗り替える

［レイヤー］パレット上部の［透明ピクセルをロック］を適用すると、レイヤー上で色のない透明部分がロックされます。先ほどラフを下地に線画を描く際、ラフを水色に塗り替えるために使った機能ですが、このようにベース色を塗り終えたパーツの色変更や、上から陰影を塗り重ねる場合などにも便利です。なお、パーツの輪郭に沿って別レイヤーに陰影を描きたい場合は、ベース色の前面に陰影用のレイヤーを置き、［下のレイヤーでクリッピング］を適用します。



Part 2
鳥羽雨 騎手と竜

STEP03 パーツごとに塗り分ける

STEP

04 周囲の植物を描く

メインモチーフの周囲に散らばる花や葉などの植物を描いていきます。枝葉の装飾は奥から手前へと何層かに分けて配置。そして全体のバランスを随時確認しながら、メインモチーフのディテールや配色なども併せて試行錯誤を続け、徐々に作品をつくり込んでいきます。

01 メインモチーフの周囲に枝葉を描く

イラストの最前面に新規ラスターレイヤーを作成して白で塗りつぶし、レイヤーの［不透明度］を下げて、イラストを薄く表示させておきます。さらにその前面に新規ラスターレイヤーをいくつか作成し、房ごとにレイヤーを分けながら枝葉の線画を描いていきます（左）。ブラシは、女の子やドラゴンの線画と同じく「四角水彩」をカスタマイズした［四角水彩線画］を使いました。先ほど悩んでいた女の子の衣装と背景の配色は、引き続き悩みながらもひとまず元に戻して進めていきます。





02 ベースの色で枝葉を塗る

描いた枝葉の各レイヤーを新規レイヤーフォルダーにまとめ、背面に新規ラスターレイヤーを作成して、葉っぱをベース色で塗りつぶします（左）。このとき、枝葉のレイヤーフォルダーに［参照レイヤーに設定］を適用し、［塗りつぶし］ツールを［複数参照］→［参照レイヤー］に設定して塗りつぶしを実行すると効率的です。その後、工程01で重ねた白のレイヤーを非表示にしてイラストを元の濃さで表示させ、全体の配置や色を確認します（右）。





03 女の子の細部を修正

全体を確認した際、女の子の手や指の形が気になり、線画と下塗りを修正します。また、ここでは女の子のスカートの色を白からグレーに、ボトムのラインの装飾を赤からグレーに変更しました。こうしたディテールや配色については、この後も制作を進めながら随時見直していきます。







04 緑の枝葉を追加

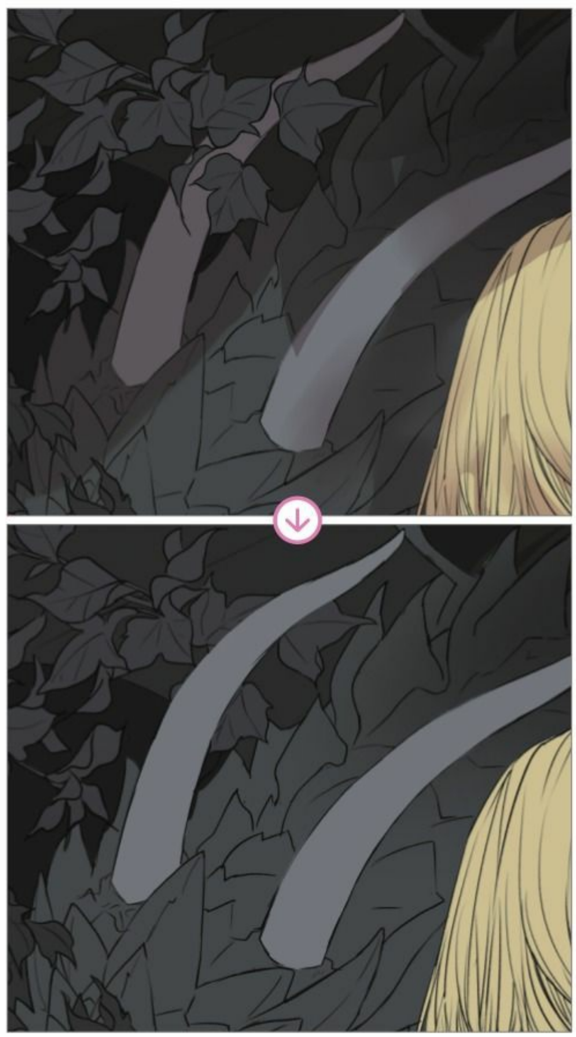
バランスを見ながら、枝葉を追加していきます。ここでは緑の要素を入れたいため、グレーの葉の背面に緑の葉を描きました。緑の葉は、先ほどのグレーの葉と同じ手順でふさごとにレイヤーを分けて描き、線画の背面に塗りのレイヤーを配置して彩色しています。



05 枝葉の一部にマスクを適用

枝葉に前後関係をもたせるため、グレーの枝葉がドラゴンの角にかかる部分を隠します。まずは、枝葉の線画と塗りを収めたレイヤーフォルダーを選び、［レイヤー］パレットの下部にある［レイヤーマスクを追加］を適用します。続いて、追加されたマスクを選択したまま［消しゴム］ツールで枝葉を隠したい角部分をなぞり、マスクします。削り過ぎてしまった部分はブラシツールでなぞると元に戻ります。





06 全体像を再度表示させる

緑の葉を入れたところで、もう一度全体像を確認します。このように、その都度全体像を確認しながら要素を追加していきます。ここでは、作業時には非表示にしていた赤い花のラフや、STEP 3でパーツの塗り分けを行った際に最前面に配置していた色調補正とテクスチャ素材のレイヤーを表示させた上で確認しました。また、仕上がりイメージをより具体的に見るため、メインモチーフの前面に新規ラスターレイヤーを作成してざっくりと陰影を仮塗りし（左）、［描画モード：乗算］でなじませました（右）。





07 最前面の調整用レイヤーを確認

工程06で全体像を見る際に表示させた、色調補正やテクスチャ素材のレイヤーを確認しておきます。これらはSTEP 3の工程06で配置したものですが、それ以降は色調補正用のレイヤー群として新規レイヤーフォルダーにまとめ、常にイラストの最前面に置いています。制作作業において不要であれば非表示にし、全体像を確認したい時に再度表示させるなどしながら、作品完成まで随時素材の足し引きや調整値の修正を行っていきます。



［合成モード：通過］を選択し、レイヤーフォルダー内の調整内容が背面のイラストにかかるようにしました

テクスチャ素材を配置したレイヤーです。［素材］パレットからキャンバスに貼り付け、［操作］ツールの［ツールプロパティ［オブジェクト］］パレットより［拡大率］などを調整した上で合成します。効果を見ながら、レイヤーの［不透明度］なども調整しています（工程09を参照）

色調整用に配置したレイヤーです。［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］や［カラーバランス］で、イラスト全体の色味を調整しています。また、特定の色のニュアンスを加えるため、全体を塗りつぶしたレイヤーを［描画モード：オーバーレイ］で重ねています（工程08を参照）

08 色調整用のレイヤーを整える

工程07で解説した、色調整用レイヤーの詳細です。制作中の足し引きは行いましたが、この段階からイラスト完成時まで通して使ったのが左上の図に示した3つのレイヤーです。[レベル補正]では全体を少し明るく(左下)、その前面に重ねた色面と[カラーバランス]は、全体にやや黄みを加えるように調整しています(右)。下の図2点は、左が元の状態、右がこれら3つの色調正用レイヤーを重ねた状態です。なお、色面のレイヤーについては、女の子の瞳など、効果が不要な部分を[消しゴム]ツールで繰り抜くといった調整をかけています。



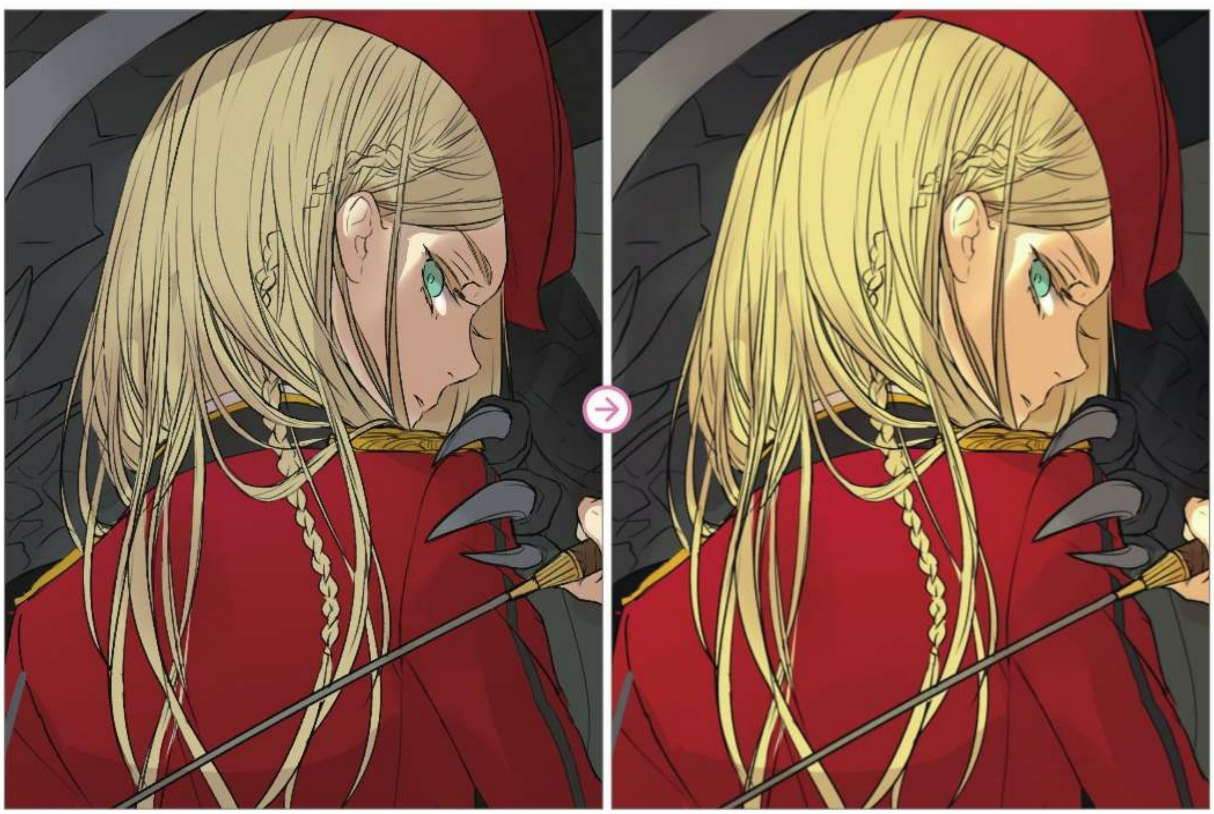






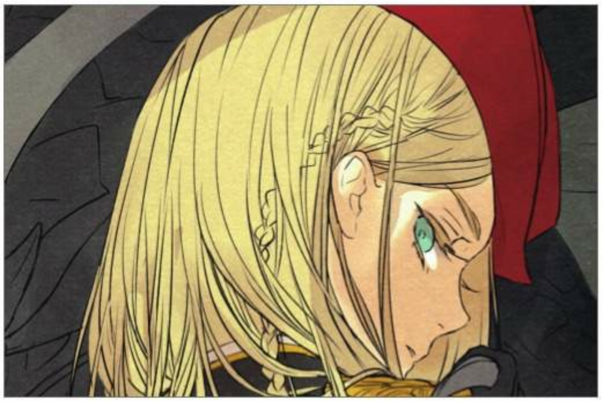


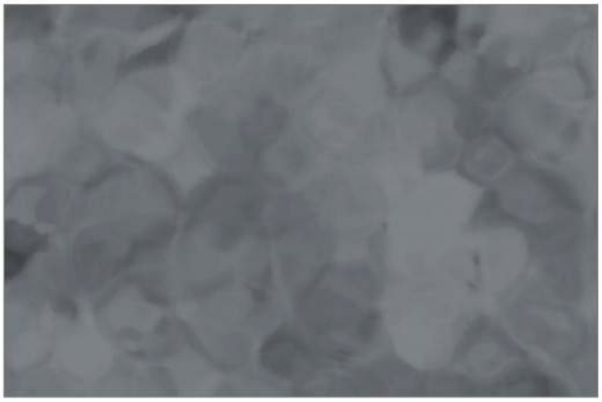
左上は色調整用に使用した3つのレイヤー、左下は[レベル補正]、右は[カラーバランス]の設定値です。色調補正レイヤーを使うと、元の画像の状態が保持されるため、いつでも設定値を変更することができます。制作を進めながら途中段階で調整レイヤーの足し引きなどを行っていますが、結果的にこの3つのレイヤーおよび設定値は作品完成まで生かした状態で仕上げています

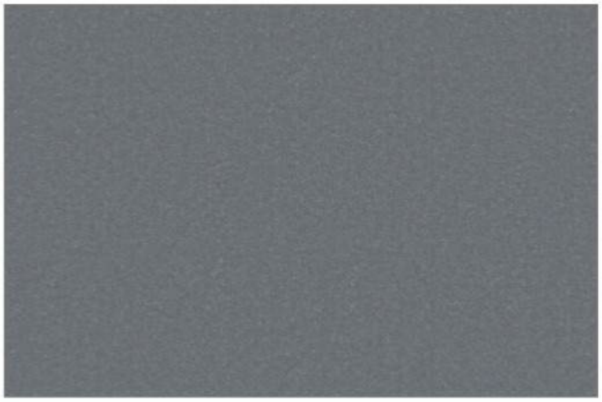


09 テクスチャ素材を整える

工程07で確認したテクスチャ素材の詳細も見ていきます。この段階では、輪郭のぼやけたもやのような濃淡の素材と、細かいノイズがかかった素材の2種類をイラスト上に配置し、[不透明度] を下げて合成しました。右図は、工程07〜08で解説した3つの色調整用レイヤーと、ここでの2種類のテクスチャを合成した状態です。下図は、質感がわかりやすいよう背景を50%グレーで塗りつぶした上に、ここで合成した2種類のテクスチャをそれぞれ配置した状態です。制作中はこれ以外の素材も試しましたが、最終的にこの2種類を残しました。







MEMO テクスチャなどの画像を素材として登録する

今回のイラストに使用したテクスチャは、かつてフリーで配布されていた素材を入手したものです。同じ素材の配布は現在は行われていないようですが、CLIP STUDIOのメーカーサイト「CLIP」などで好みの素材があればダウンロードしたり、自作のテクスチャを使ってみる手もあります。素材を自作した場合は、画像を開いた状態で [素材] パレットの左上のメニューから [画像を素材として登録] を実行すると登録できます。また、登録した素材を使いたい場合は、[素材] パレットから目的のものを選んでキャンバス上にドラッグ＆ドロップするか、パレット下部のボタン [選択中の素材をキャンバスに貼り付けます（設定素材の場合はパレットやプリセットに登録します）] を適用します。





自作のテクスチャは [素材] パレット左上のメニューにある [画像を素材として登録] から登録できます。キャンバスに貼り付けた画像素材レイヤーは、[操作] ツールの [ツールプロパティ [オブジェクト]] パレットで配置サイズや角度などの調整が行えます

10 イメージを試行錯誤する

全体を確認したところ、画面の奥が黒く空間に広がりがないためか、不足感があります。そこで、手前に檻でも置いてみようと試すことにし、新規ラスターレイヤーを作成。手前にありピントがぼけているイメージで格子を描きました。





11 さまざまなパターンの檻を配置

さらにパターンを変えて檻を配置してみました。しかしどうもしっくり来ず、試行錯誤を続けます。







12 配色を再度調整する

追加する要素に悩み、結局檻の配置は取りやめてSTEP 3の塗り分けの際にも検討していた赤い背景を復活させることで納得しました。このあと手前に赤い花を描く予定のため、奥の背景も共通の赤にすることでメインモチーフを引き立てる、"図と地"の関係を狙っていきます。それにともない、衣装も青に変更。そして再度仕上がりイメージを確認するため、新規ラスターレイヤーを［合成モード：オーバーレイ］や［合成モード：乗算］でいくつか作成し、ハイライトや陰影を追加でざっくりと仮塗りしました。





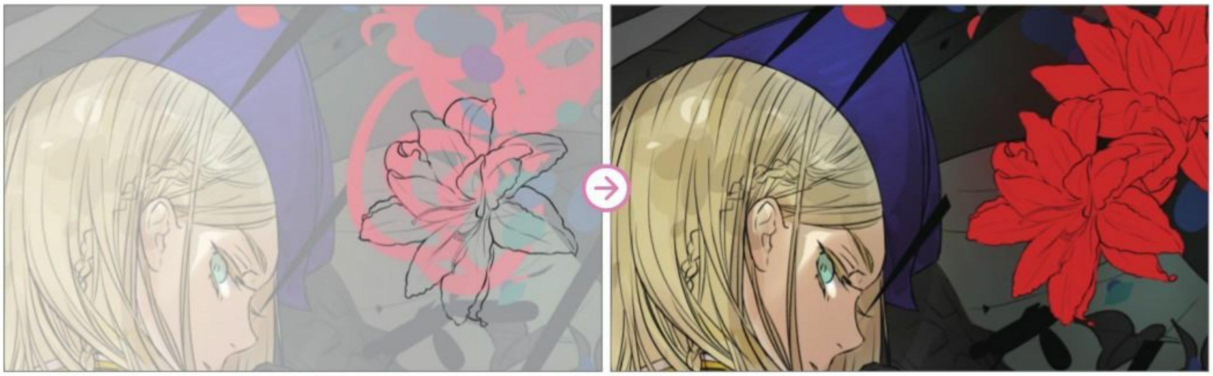
13 鞭にエフェクトを追加

配色がようやく定まってきたところで、イメージをさらにつくり込むため、鞭にエフェクトを入れてみました。エフェクトは新規ラスターレイヤーを作成して青でラインを描き、［合成モード：加算］で背面になじませています。ただ、結果的にくどく感じ、作品完成時にこのエフェクトは使用せずに終わりました。



14 赤い花を描く

メインモチーフの手前に赤い花を追加します。ここではまず、女の子の顔の傍にある大きな花から描きました。こうした装飾を描く際は、まず画面で目立つものから手を入れるとバランスが取りやすいと思います。制作手順は先ほど枝葉を描いた際と同様、描いた線が見やすいようにイラストの最前面に［不透明度］を下げた白塗りのレイヤーを置き、その前面に新規ラスターレイヤーを作成して線画を作成。その背面にもう1つ新規レイヤーを作成し、ベースの色で塗りました。



15 全体を見ながら花を追加していく

先の花と同じ手順を繰り返して、イラストの各所に赤い花と舞い散る花びらを描いていきます。いくつか描いたら白塗りのレイヤーを非表示にして全体のイメージを確認し、不足があれば再度白塗りのレイヤーを表示させて、描きやすい環境で花びらを増やしていきます。なお、右上の花は前後2層に分けて描き、背面の花を少し暗い色で塗りました。







STEP

05 ディテールを詰める

主な要素をひと通り描き、配色などイラスト全体のイメージも固まってきたところで、ディテールを詰めていきます。ここでは、気になっていた女の子の体のラインを修正。その後、ベルトや帽子など、細かい部分に装飾を描き込みます。

01 体のラインを修正

メインキャラクターの細部を詰めていきます。ここでは、気になっていた女の子の下半身のバランスを修正します。まずは新規ラスターレイヤーを作成して体のラインを下描き（左）。続いて線画を描き直します（右）。





02 線画に合わせて塗りを修正

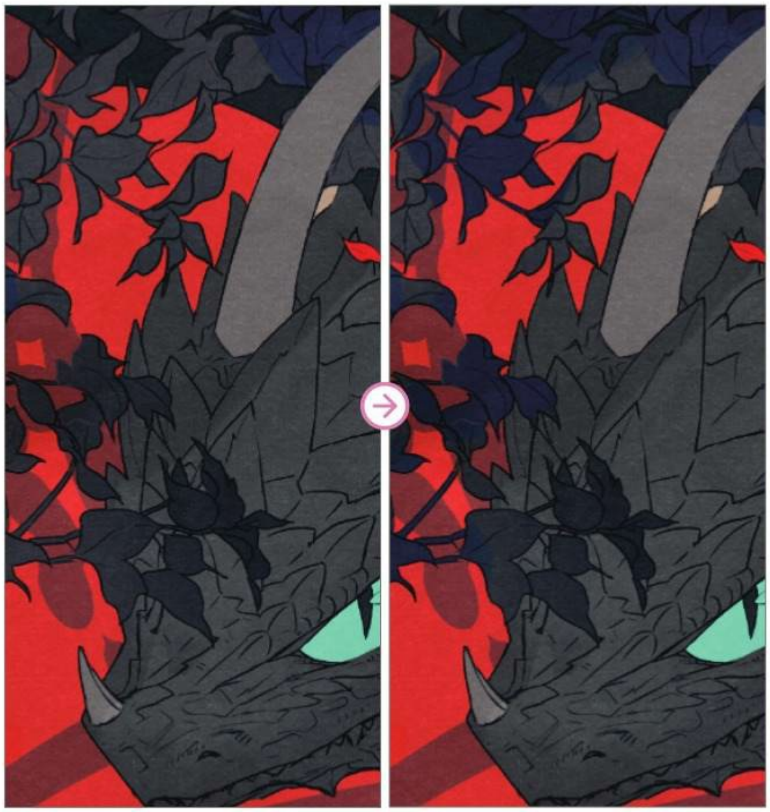
女の子の下半身を修正した線画に沿い、塗りも整えます。これまでボトムの色は白でしたが、色が目立ち過ぎていたため、ここで黒に変更しました。



03 枝葉に別色を塗り重ねる

周囲の要素を塗り進めます。ここでは、グレー一色で彩色していた枝葉に紺を入れました。まず枝葉の塗りのレイヤーを[透明ピクセルをロック]に設定し、部分的に紺で着色。さらにその前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]に設定して紺を塗り重ねています。そのほか、ここでは赤い花や花びらも複数描き加え、まとまりごとにレイヤーフォルダーに分けて整理しました。





04 ベルトの図柄を描き込む

ラフのままだった女の子のベルトを描き込みます(右上)。まずはラフを消去してベースの色面のみの状態にし、新規ラスターレイヤーを作成して線画を描きます(左下)。ベルトの図柄は、ドラゴン風の紋章を並べてみました。続いて、線画の背面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]に設定し、中央のラインを茶で彩色。さらに前面に新規ラスターレイヤーを作成して、ベルトの縁を濃いグレーで塗りました(右下)。





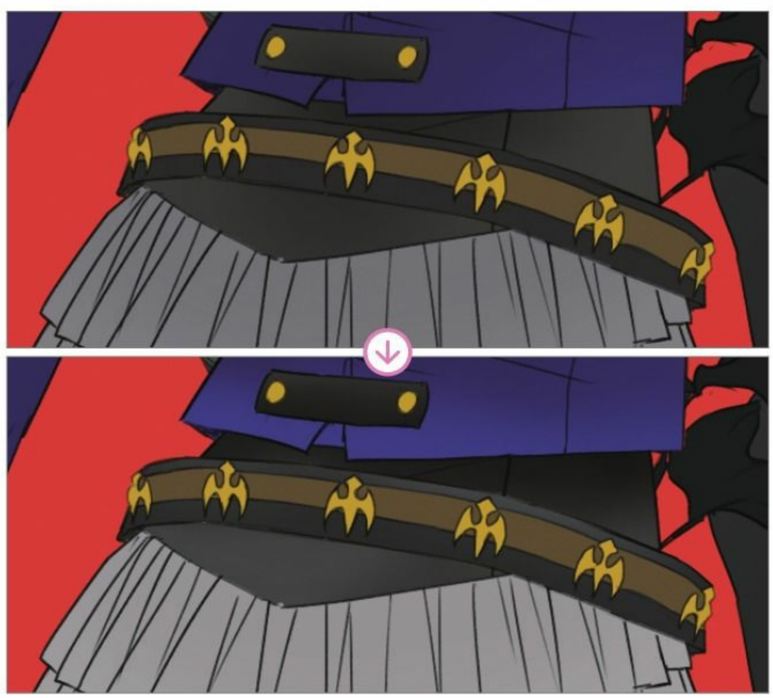
05 肩から吊り下げる飾緒を追加

ラフの段階で軍服の肩から吊り下げる飾緒を描いていたはずが、その後忘れていることに気がついたため追加します。パーツごとに描いていると、このように細部を描き忘れることがあるため、時折全体を引いて見返します。飾緒は、赤い花などを描いた際と同じように最前面に白塗りのレイヤーを置き、[不透明度]を下げてイラストを薄く表示させた上で下描きから線画を描き起こします。線画は、新規ラスターレイヤーを作成して紐の輪郭と糸の流れを大まかに描き(左)、徐々にディテールを加えていきました(中央)。その後、これまでと同じように別レイヤーにベース色を塗ります(右)。



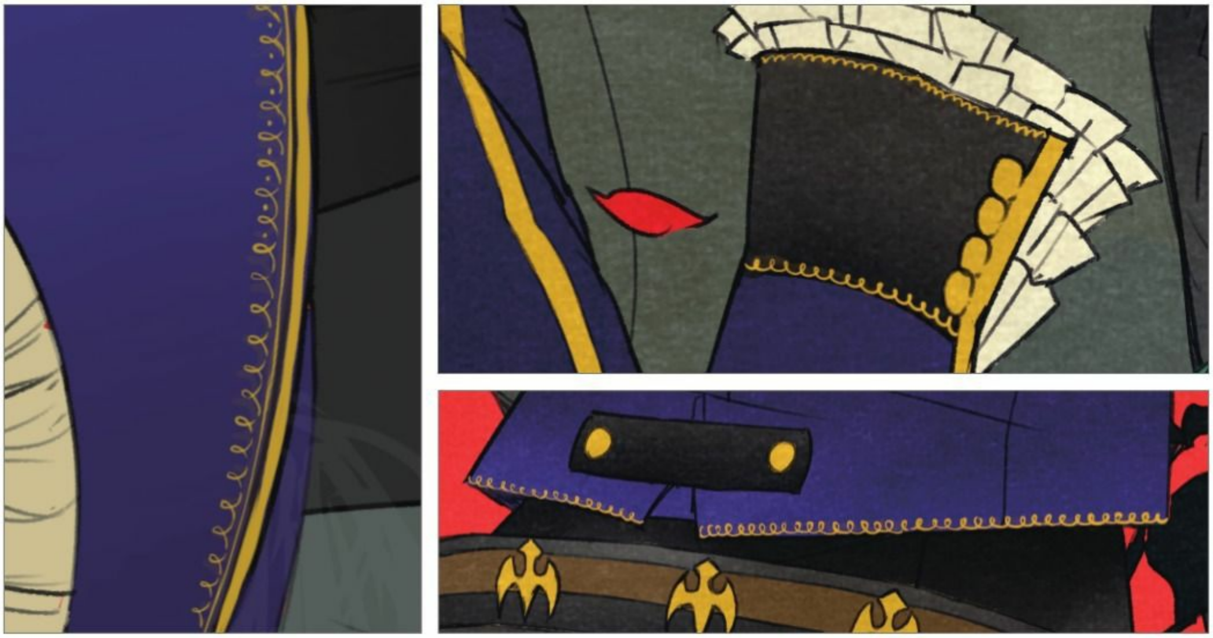
06 グラデーション状の塗りで小物を引き立てる

再度女の子を引いて見ると、ベルトが目立たず埋もれて見えます。そこで、ベルトの塗りのレイヤーを[透明ピクセルをロック]に設定して[エアブラシ]ツールの[エアブラシ]→[柔らか]でグラデーション状に塗り重ね、立体感を持たせました。同時に、紺の上着の裾やボトムの黒部分など周囲のパーツの塗りにも同様にグラデーションを付け、前後感を強めています。



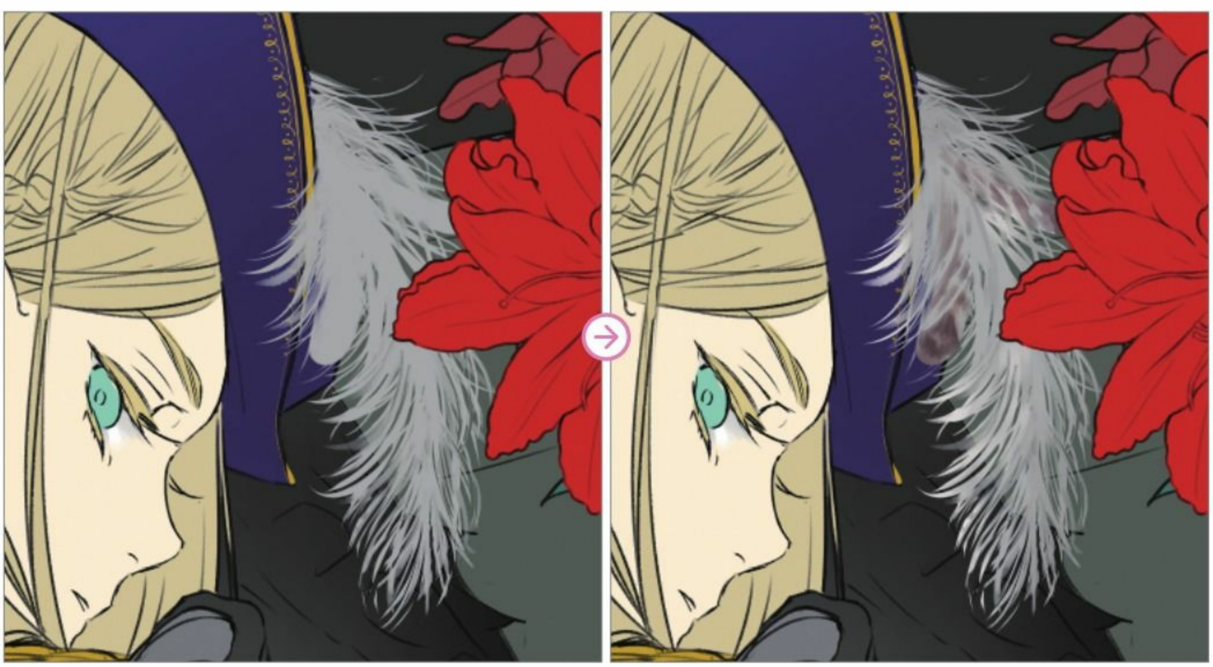
07 衣装に細かい装飾を描き込む

線画の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、帽子の縁や袖口、上着の裾などに装飾を描きます。ここでは［ペン］ツールの［ペン］→［カブラペン］で金糸の刺繍を描きました。



08 帽子に羽根飾りを追加する

金糸の装飾の前面に新規レイヤーを作成し、帽子の羽飾りを描きます。ここでも［ペン］ツールを使い、筆圧を利用して明るめのグレーで先細りのラインを描画。羽根の形ができたら（左）、前面に新規ラスターレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］を設定し、グレーの濃い部分を塗り重ねます（右）。



09 再度全体を確認する

大まかな陰影や、背景の要素をざっくりと描いていたラフ塗りのレイヤーをすべて非表示にした状態です。ここから、各モチーフに陰影を描き込んでいきます。



STEP

06 陰影を描き込む

ここまで各モチーフの塗りは基本的にベースの色面の状態で、全体のイメージを掴むためにざっくりと陰影などを描き込んだラフ塗りのレイヤーを重ねていました。ここからは、いよいよ細部まで本格的に陰影を描き込み、イラストを仕上げていきます。

01 女の子に影を入れる

メインキャラクターに陰影を入れていきます。使用ツールは主に［ペン］ツールの［ペン］→［カブラペン］と［エアブラシ］ツールですが、髪の毛の陰影など、塗りとぼかしを同時に行いたい部分には、CLIP STUDIOのメーカーサイト「CLIP」（http://www.clip-studio.com/）で配布されている「水彩S2」を使っています（左）。まずは女の子の塗りの前面に新規ラスターレイヤーを作成して［合成モード：乗算］に設定し、少し赤みがかったグレーで影を描きます（右上、右中央）。なお、右下の図はここで描いた影のみを表示させたものです。







Part 2

鳥羽雨 騎手と竜

STEP06 陰影を描き込む

02 輪郭に沿って影を切り抜く

先ほど女の子に入れた影ですが、描く際には影のレイヤーを［下のレイヤーでクリッピング］に設定し、背面にあるベースの塗りの輪郭から影がはみ出さないようにしています。左の画像は［下のレイヤーでクリッピング］を設定していない状態、中央の画像は設定した状態です。クリッピング機能を使うことで、輪郭を気にせずに着色しても、輪郭からはみ出させずに隠すことができます。なお、背面にある各パーツのベースの塗りはレイヤーフォルダーにまとめていますが、フォルダーに対してクリッピングの設定を行えるのはCLIP STUDIO PAINTならではの機能で、とても便利です（右）。





MEMO

CLIP STUDIO PAINTの便利な画像編集機能

この工程で利用したレイヤーフォルダーに対する［下のレイヤーでクリッピング］設定のほかにも、CLIP STUDIO PAINTには独自の便利な機能が備わっています。たとえば、複数のレイヤーやレイヤーフォルダーを同時に選択した状態で、それらの画像の一部や全体をまとめて移動させたり、切り取ったりできる機能は特に便利で、重宝しています。



03 パーツの細部に陰影を描く

先ほど［下のレイヤーでクリッピング］を設定した影のレイヤーに、引き続き陰影を描き込んでいきます。ここでは、［筆］ツールの［水彩S2］や［ペン］ツールの［ペン］→［カブラペン］を使い、ボトムのフリルやベルトの金属部分に細かい陰影を付けました。



04 女の子の陰影付けが完了

女の子の影をひと通り入れ終えました(左)。右は、影を描いた[合成モード:乗算]のレイヤーのみを表示させた状態です。全体的な影はすべてこの一枚のレイヤーに描いています。





05 帽子に反射光を入れる

影を描いたレイヤーの前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] に設定します。続いて、帽子の端の部分に反射光を描き込みます。光の色は、環境光を意識して赤みの強い紫にしました。なお、ツールは先ほど髪の毛の陰影付けにも用いた[筆]ツールの[水彩S2]を使っています。



06 他の部分にも反射光を描き込む

帽子と同様に、他のパーツのエッジ部分にも反射光を入れます。右上の図は、反射光のみを表示したものです。なお、ここでは反射光のレイヤーを2つに分けて描き、帽子の反射光のレイヤーの［不透明度］を下げて濃さを調節しました。







07 舞い散る赤い花びらを追加

全体を見て、周囲に舞う赤い花びらを追加することにしました。まずは赤い花や花びらを描いたレイヤーフォルダー群の最背面に新規レイヤーフォルダーを作成し、新規ラスターレイヤーを作成して花びらの位置を決めながら仮色を置きます（左）。次にその前面に新規ラスターレイヤーを作成して線画を描き、ラフの画像を消去して線画に沿って彩色します（右）。



08 ドラゴンの角に紋章を入れる

女の子との統一感を出すため、ドラゴンにも装飾を入れていきます。どう装飾するかで悩みましたが、角に女の子のベルトと同じデザインの紋章が埋め込まれている設定にしました。現時点で既に画面が派手になっているため、ここでは仰々しい装飾ではなくシンプルに紋章のみを配置します。紋章の制作は、これまでと同様、適宜新規ラスターレイヤーを作成してラフから線画を作成。その後、ベース色からパーツの固有色へと塗り進めました。



09 ドラゴンに全体的な影を描き込む

女の子の影と同じ手順で、ドラゴンの塗りのレイヤーフォルダーの前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]に設定して影を塗ります。左上からの光を想定し、鱗の立体感を意識して彩色。今作の構成では顔と爪、尻尾が見せ場なので、これらについてはある程度描き込み、他の部分はざっくりと塗っておきます。今回のイラストは色面による画面構成で見せたいため、細か過ぎる影の描写で絵の焦点がぼやけないよう、シンプルな塗りを心がけます。

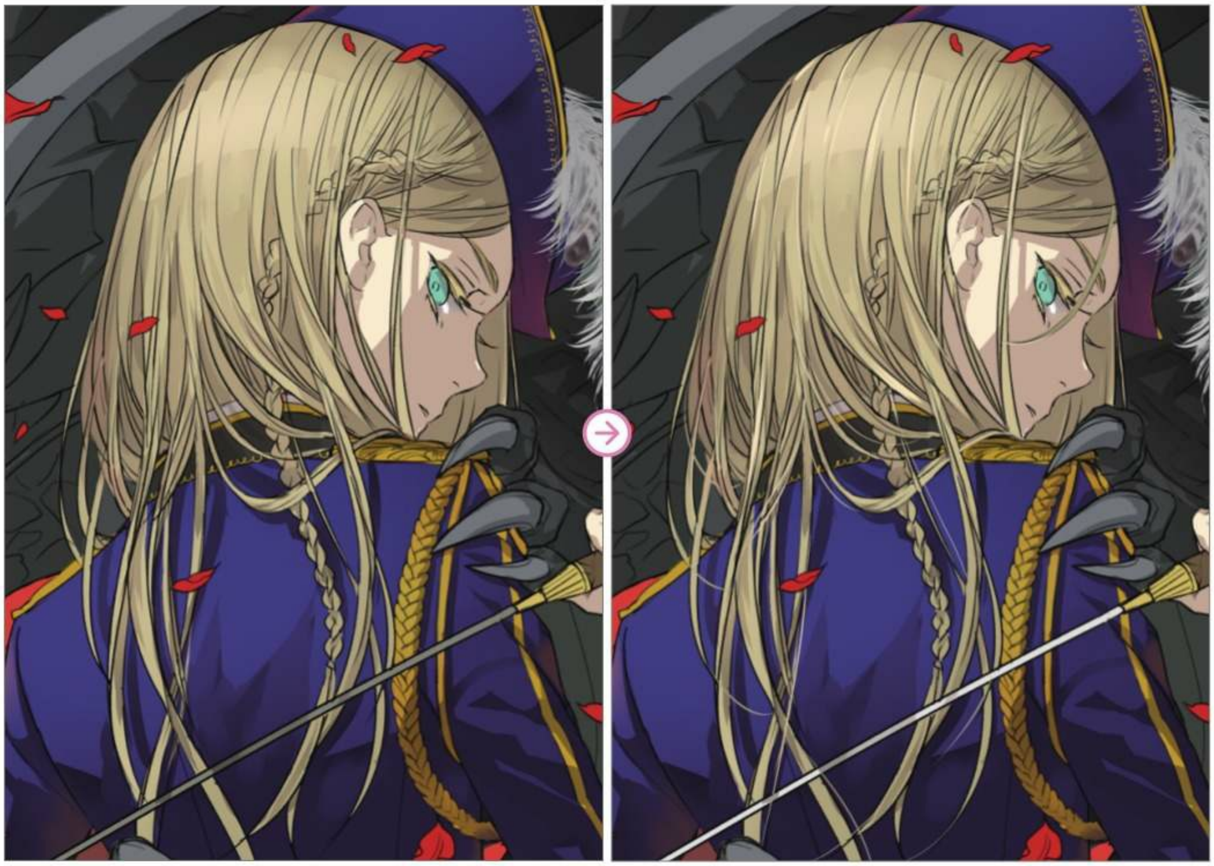






10 女の子の髪の毛にラインを追加

ひと通り影を入れたところで一度全体を確認し、再び細部に手を入れていきます。ここでは、女の子の線画の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、[スポイト]ツールで髪の毛の色を拾いながら、[ペン]ツールの[ペン]→[カブラペン]を使って細い線で髪の毛の流れを描画。そのほか、ここでは鞭の色が沈んでいたため明るい色に塗り替えました。



11 帽子の羽根飾りにも毛の流れを描く

帽子の羽根にも毛の流れを描きます。まずは羽根のレイヤーの前面に新規ラスターレイヤーを作成し、濃いグレーのラインで毛の流れを描画。その後、レイヤーの[不透明度]を下げて線の濃さを調節しました。



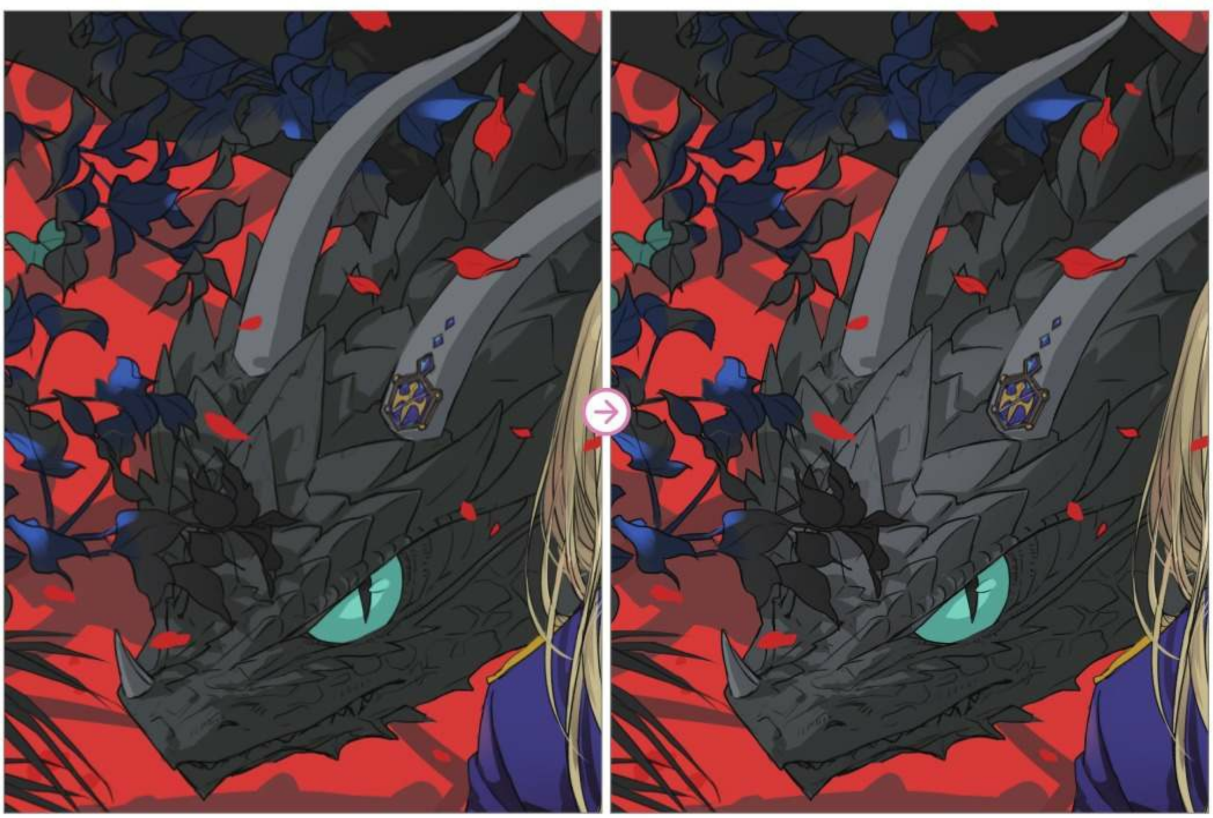
12 周囲の枝葉に差し色を追加

再び全体を確認し、調整していきます。まずは、ドラゴンの顔の左側が寂しいので、新規ラスターレイヤーを作成して草のような要素を追加しました。続いて、STEP5の工程03で枝葉に別色の青を塗り重ねたレイヤーを選び、葉っぱの一部をさらに明るい青で塗り重ねて、差し色を加えました。なお、差し色は、工程01や05でも使った［筆］ツールの［水彩S2］を使って描いています。左図はすべての調整前、右図は調整後の状態です。



13 ドラゴンの地色を明るく調整

ドラゴンの陰影を詰めていきます。ここではまずベース色のレイヤーを選び、［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で光の当たっている部分に地よりも明るいグレーを塗り重ねて、少し明るく調整しました。



14 ドラゴンの影に濃淡を付ける

工程09でドラゴンに全体的な影を入れたレイヤーを選び、［透明ピクセルをロック］に設定します。続いて、左上からの光とその反射光を考慮して、光と影の境界付近が最も濃い影に見えるようにここでも［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で少し暗い影を描き込み、コントラストを高めます。



15 ドラゴンに赤い反射光を描く

ドラゴンの影の前面に新規ラスターレイヤーを作成し、工程05～06で女の子に入れた際と同様に、環境光を考慮した赤い反射光を［筆］ツールの［水彩S2］で描き込みます。





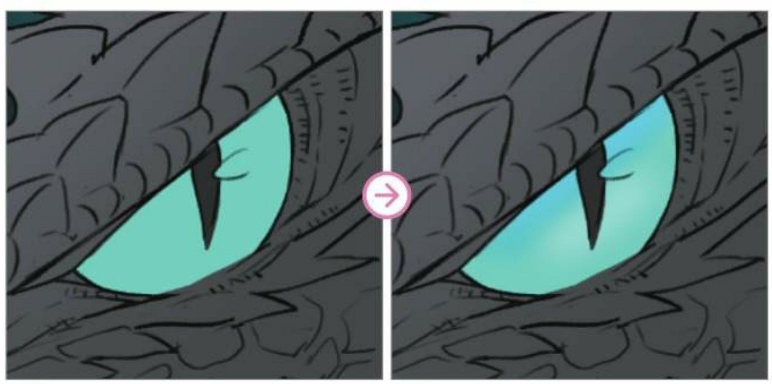
16 角と爪の地色を明るくする

ドラゴンの角と爪のベース色のレイヤーを選び、工程13でドラゴン本体の地色を明るくした際と同じように[エアブラシ]ツールを使って地よりも明るいグレーをグラデーション状に塗り重ね、立体感を強めます（左、中央）。その後、ドラゴンの影のレイヤーを選び、角部分の影のディテールをもう一段描き込みました（右）。

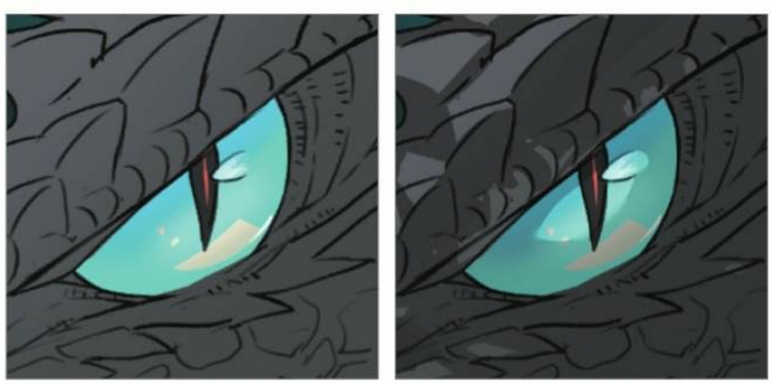


17 ドラゴンの瞳にハイライトを追加

これまでドラゴンの瞳はベースの色面のみで（左上）、前面にドラゴン全体にかかる影を重ねただけの状態でしたが、ここで色面に濃淡を付けます（右上）。次にその前面に新規ラスターレイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]に設定し、ハイライトや瞳孔の内側を描きました（下中央）。右下の図は、ドラゴン全体にかかる影も表示させた状態です。







18 女の子の瞳を描き込む

女の子の瞳も描き込んでいきます。女の子の瞳は、STEP3の工程02で肌のベース色の前面に3つのレイヤーを配置して［下のレイヤーでクリッピング］に設定し、背面から順に白目、まぶたとまゆ毛、瞳のベース色を塗り重ねていました。そして、これらを含む女の子の各パーツのベース色を収めたレイヤーフォルダーの前面に、女の子全体にかかる影のレイヤーを重ねた状態です。ここでは、まず瞳のベース色に濃淡を付け（左）、それに合わせて影のレイヤー上で瞳部分の影にも抑揚を付けました（中央、右）。図はすべて上段が元の状態、下段が瞳のベース色と影を調整した後の状態です。



影を非表示にしたベース色のみの状態



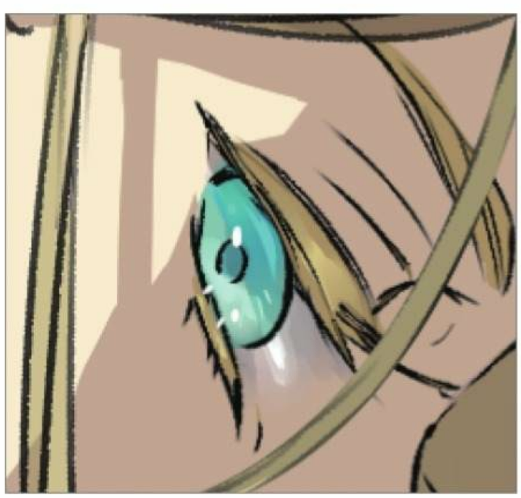
全体にかかる影のみを表示した状態

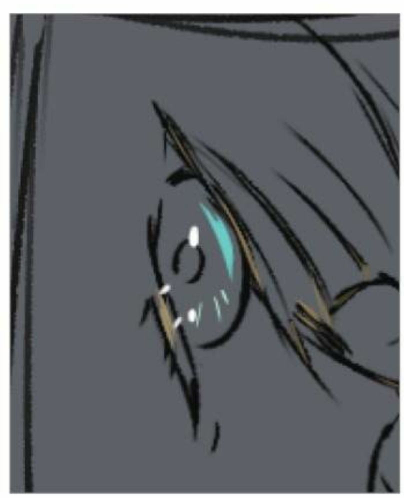


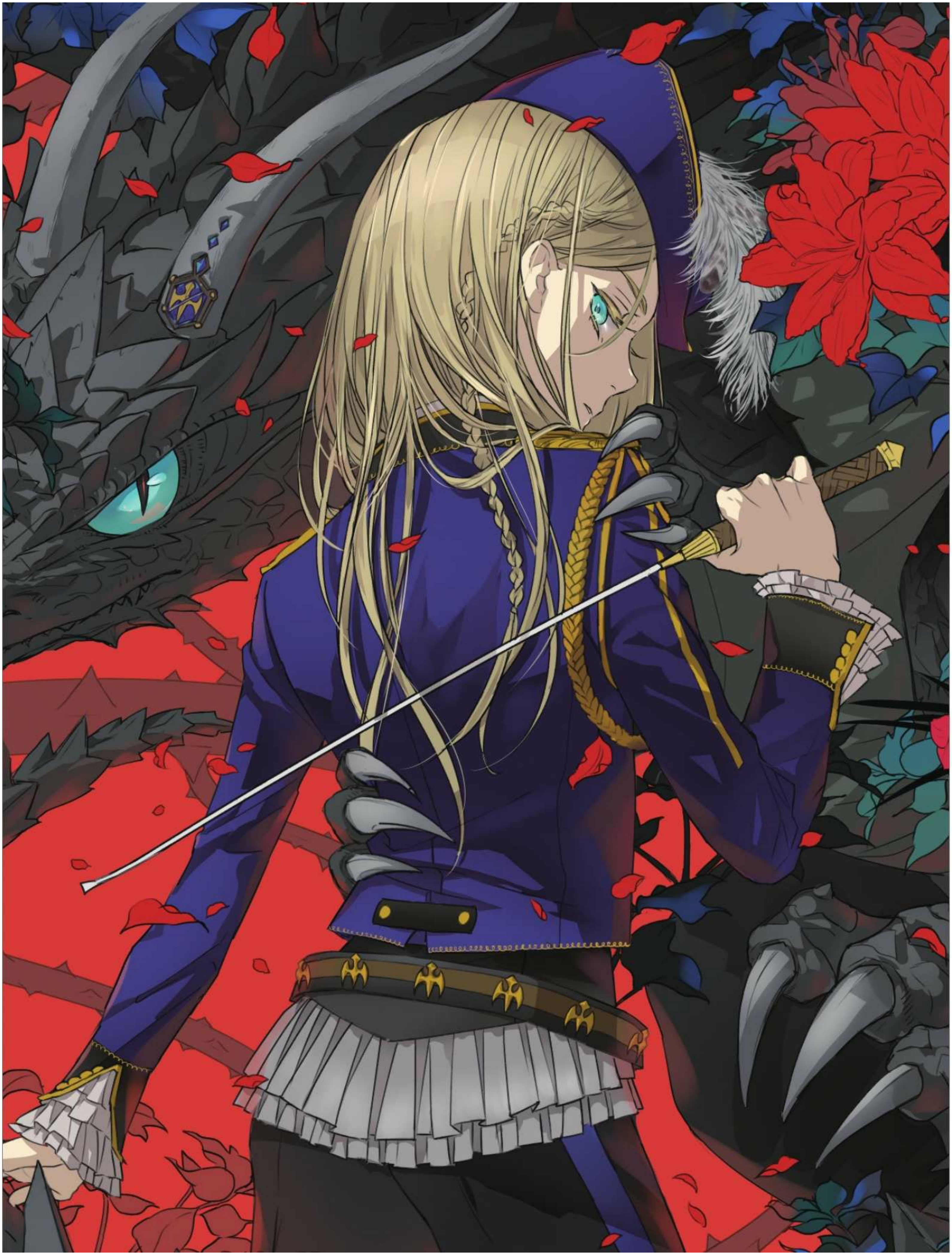
ベース色と全体にかかる影を表示した状態

19 瞳に強いハイライトを入れる

女の子の瞳にさらに手を加えていきます。ここでは、女の子のイラストの最前面に新規ラスターレイヤーを作成し、線画の上から最も強いハイライトを白で描画。同時に瞳の中の青い反射光や、まぶたのハイライトも描き込みました。なお、右図は描画部分がわかるよう、ここで描いた色のみを背景グレーで表示させたものです。







STEP

07 全体を整えて完成

これまでの工程で、各モチーフをディテールまで描き込みました。あとはイラスト全体を見ながら描き残していた背景を詰め、不足部分があれば描き足していきます。そして最後に色調整を行い、イラストが完成です。

01 背景の茨を描く

ここまでラフのまま描き残していた、背景の茨に取りかかります。茨はイラストの最背面となり、手前のモチーフで見えづらいため、いったん最前面に新規レイヤーを作成して線画を描きます。また、線画の背面には白塗りのレイヤーを配置して［不透明度］を下げ、背面のイラストを薄く表示させて描きました。



02 茨に彩色する

茨の線画ができたらレイヤーを背面に移動します。続いて新規ラスターレイヤーを作成してベースの色をグレーで塗り、［筆］ツールの［水彩Ｓ2］で薄赤の反射光を描画。その後、別途新規ラスターレイヤーを作成して舞い散る花びらを描き加え、背景のシルエットが単調にならないように調整しました。





03 メインモチーフに反射光を追加

STEP6の工程06と15で女の子とドラゴンにそれぞれ赤みを帯びた反射光を描き込みましたが、同じ各レイヤー上に、より細かく強い反射光を赤で描いていきます。ここでは主に、既に赤い反射光を描いたパーツのエッジ部分に赤い光を描画（左、中央）。そのほか、女の子の瞳やドラゴンの爪などにも赤を入れました（右）。



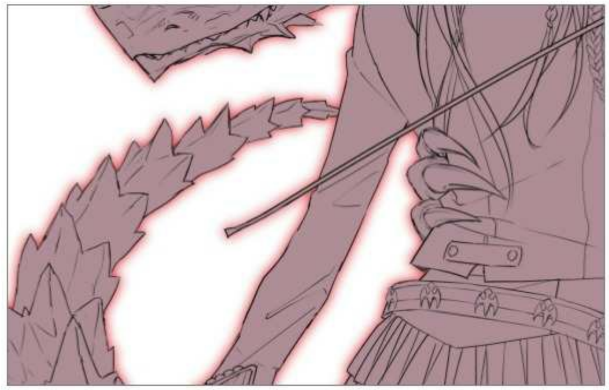
04 赤い花に陰影を付ける

周囲の植物を仕上げていきます。まずは、ベース色のみの状態だった赤い花と花びらの各塗りのレイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定し、［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で明るい色を乗せて濃淡を付けます（左、中央）。次に、花の最前面に新規ラスターレイヤーを2つ作成し、一方は［合成モード：乗算］に設定して［筆］ツールの［水彩S2］で影を描画。もう一方は花の萼部分を濃い色でなぞり、［合成モード：スクリーン］に設定することで明るい色味を加えました（右）。そのほか、ここでは枝葉を各所に追加し、STEP6の工程12で入れた枝葉の差し色を青や緑で描き加えるなどの調整も行いました。



05 メインモチーフを引き立てる処理

女の子とドラゴンを縁取るように、柔らかな赤い影を薄く入れます。ここでは、STEP3の工程01でドラゴンと女の子をまとめて塗りつぶした、メインモチーフの背面にある下塗りのレイヤーを利用します。まずは[Ctrl]キーを押しながら下塗りのレイヤーサムネールをクリックし、［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］でメインモチーフを囲む選択範囲を作成。次に［選択範囲］メニュー→［境界をぼかす］を適用後、下塗りの背面に新規ラスターレイヤーを作成して赤で塗ります（上）。背景の茨との間に薄く赤い影が入り、メインモチーフを引き立てることができます（下）。







06 色調整用のレイヤーを表示

ラフの段階から作成し、STEP4の工程07でも確認、調整を行っていた色調補正レイヤーとテクスチャを配置した画像素材レイヤーをここで再び表示させ、仕上がりを確認します。ほぼ完成に近づきました。





07 画面の中央に視線を誘導

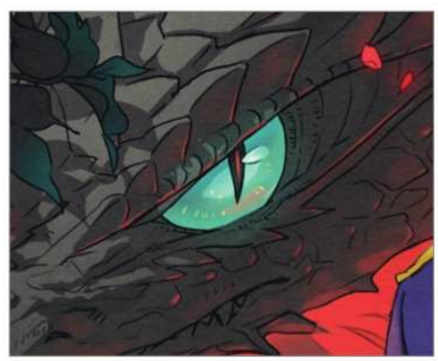
全体を確認すると、画面が少々平坦な印象です。そこで、メインモチーフの前面に新規レイヤーを作成して［合成モード：乗算］に設定し、周囲がやや暗くなるように薄く色を乗せて目線を中央に誘導します。なお、赤い花は引き立たせるため、この乗算レイヤーの手前に置きました。

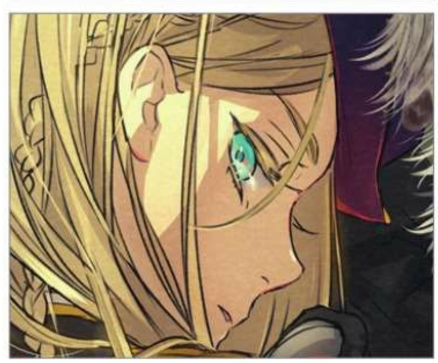


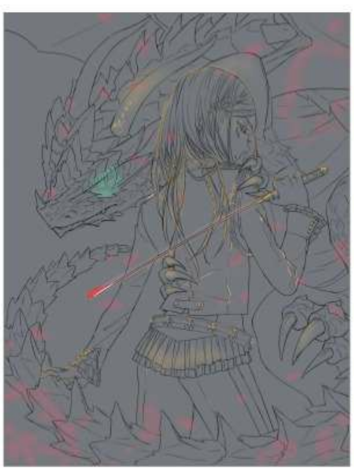


08 部分的に発光効果を加える

最前面に新規レイヤーをいくつか作成し、［合成モード］を［覆い焼き（発光）］や［オーバーレイ］に設定します。この各レイヤー上で赤い花や女の子の髪の毛、金属質のパーツ、ドラゴンの瞳などの要所に［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］でふんわりと色を乗せ、発光効果を加えます。左の図は、ここで加えた色のみをグレーの背景で表示させたものです。また、ここではドラゴンと女の子の瞳に細かいハイライトも追加しました（右）。









09 再度全体を確認して完成

最後にもう一度全体のバランスを見て、手直ししたい部分がないか確認します。あとは、最前面に配置した完成サイズの枠に沿って切り抜き、イラストが完成です。





Part 3

>>> Name

Mika Pikazo

>>> Title

COLOR GIRL

今回の絵のテーマは「お絵描き少女」にしてみました。毎日描くことの楽しさに没頭している女の子が、画材や資料などたくさんの色に囲まれている生活を描きたいと考えたからです。私自身、たくさんの色が散りばめられたものが好きで、カラフルな雑貨を見かけるとすぐに駆け寄ってしまいます。とはいえ、たくさんの色を1枚の絵に取り込もうとすると、バランス調整に悩んだり苦労することもありますよね…。今回はそのあたりをポイントに制作してみましたので、カラフルな絵が描きたい人の参考になれば嬉しいです!

コンセプト&ラフギャラリー



●「お絵描き少女」を絵のテーマとし、ファンタジー要素のある世界観を表現してみることにしました。アレンジセーラー服と大きな帽子を被ったおしゃれな女の子が、ペットを連れているという設定でキャラクターのイメージを膨らませていきます。



●構想がまとまってきたら、描き込む前に、ざっくりとラフに描いて構図決めをしていきます。メインモチーフをどのように配置するかで絵の印象や与えるストーリー性が変わってくるので、いろいろ描いて試してみるのが良いと思います。この構図はやや斜め上からパースをつけることで、躍動感やこれから物語が始まるような印象を与える効果を狙って描いてみました。

●他にも、ペンとスケッチブックを持った女の子を中心に、画材や家具、動植物が取り囲んでいるという案を数点描きました。

●ラフ案を練るときは、「ここにあれを置いたらどうなるかな?」と思いつくままにガリガリと描いていきます。時間をかけても納得するものができなければ、スパッと一から次のラフに向かうと気持ちの切り替えができ、別のすてきな案が浮かんできたりします。

●上のラフ案は、女の子をメインとして背景にいろいろな画材やモチーフを散りばめ、抽象的で且つデザイン的な構成になるよう意識して描いたものです。

●下のラフ案は、画材などに囲まれたおしゃれな部屋に女の子が座っていて、空間を感じる構成になるようにしてみました。

●1枚絵の構成を練るときはこのように、空間を描いてストーリー性を盛り込むパターンと、敢えて説明的な要素を省き、キャラクターの個性を全面に出すパターンが考えられると思います。今回はシーンを細密に描くのではなく、キャラ自身が前に出るようなインパクトのあるイラストを描きたいと思ったので、上のラフの構成を採用することにしました。









●方向性が決まったら、さらに最初のコンセプトに添うようなアイデアを、どんどんとラフ案に落とし込んでいきます。今回は編集部から「全身を入れてほしい」というリクエストがあったので、ポーズを変えながらさらに二案描いていきました。

●キャラクターのポーズは、背景が無くても、キャラ単体で見栄えの良いポーズにすることがポイントだと思います。背景が白になっても、そのキャラの勢いや想いが伝わってくるような絵は、後から背景を描き加えるときにも悩みが少なく、サクサクと描くことができます。

●最終的に、画材を背景にして、女の子が飛び出してくるような元気なポーズの構成でいくことにしました。男女問わず好きになってもらえる絵になるように意識しつつ、当初のコンセプトでもあったファンタジー要素をプラスしています。

●女の子を取り囲む背景は、画材がまるでそこにあるかのように立体的に描くか、ポスターのように平面的にポップに描くかの二択で迷いましたが、今回は平面的な構成を選択しました。元々私がグラフィックデザインを勉強していて平面的な構図が好き、というのも理由の一つではありますが、カラフルな色を使った絵を描くときは、人物や素材そのままの色合いを活かすことができる平面的な構成を採用することが多いです。



●色もラフ絵の段階でざっくりと当てていっています。今回はキャラクターが一番目立って見えるような配色を探りながら全体の色を決めました。

●キャラクターの配色を重めに設定し、はっきりとした色を組み合わせることで中心部分が目立つように意識しました。モノクロな服装にマゼンタ、オレンジ、青を合わせ、シルエットでかわいいと思ってもらえるような飽きのこない衣装デザインを目指しています。



●色決めのポイントは、この色をメインに置きたい! というキーカラーを決め、それ以外の色はあまり主張しすぎないようにすることが大切です。例えば暖色の赤と寒色の青を組み合わせる際、赤を主張させたければ合わせる青は暗い色を選び、青を主張させたければ赤よりも明るい青を選ぶ、といった感じです。暖色は暗くすると濁った色になりがちなので、寒色を目立たせたい場合は暖色を暗くするのではなく、暖色より明るい寒色を選択する、という方法にしています。
●背景にも色を置いていきながら、全体的な印象はどうか、キャラが目立っているか、背景の小物が重くなりすぎていないか…などをチェックし、要素や余白を調整しています。微調整ではありますが、印象的にはかなり重要な工程です。



ラフ



線画

STEP

01 構想案からラフを仕上げる

キャラクター設定から世界観を作り込んでいく構想ラフの段階では、あまり時間をかけずにガリガリと思いついたままに描いていくので、線画にする前に一度「ラフを仕上げる」という工程を挟んでいます。ここでは構想ラフの作成〜ラフの仕上げまでを解説していきます。

01 解像度を設定する

構想案作成の段階では、自分の作りたい絵の大きさに合わせてキャンバスサイズを設定し、解像度のみ下げてざっくりと描いていきます。今回は印刷を前提としたイラストなので本来であれば解像度を［350dpi］程度に設定しますが、［150dpi］に下げて新規キャンバスを作成しました。



02 一枚絵のなかで目立たせたい要素を確認する

思いついたものをどんどんと白いキャンバスに描き込んでいくと、どこに何があるか、目立たせたい要素が埋もれていないかといったことが分かりにくくなってきてしまいます。こういったときは、構想案を描き込んでいるレイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、目立たせたい要素を薄いグレーで塗ると、見え方のバランスが把握でき、調整しやすくなります。今回の絵で目立たせたいのは女の子だったので、女の子をグレーで塗り、バランスを見ながら背景の画材や資料を描き込んでいきました。



MEMO レイヤー分けについて

構想案の段階では基本的には1レイヤーで問題ないと思いますが、背景の描き込みが多い場合などは、人物レイヤーと背景レイヤーを分けておくと、後でちょっとずらしたいなと思ったときや、消したいなと思ったときに便利です。

03 構想ラフに仮色を付ける

構想案が出来てきたら、この段階で仮色を付けて調整していきます。灰色の塗りレイヤーは削除し、構想ラフレイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成。P129でも紹介したように、キャラクターが一番目立つような配色を探りながらざっくりと色を割り当てていきます。着彩には[筆]ツールの[水彩]→[水多め]や[ペン]ツールの［Gペン］などを使っています。色を付けていくとまた印象が変わってくるので、背景の小物の置き方や描き込みの比重をこの段階で再度調整していきます。これで構想ラフはひとまず完成です。



04 ラフを仕上げるための準備

構想案が固まったら、これを元にラフをもう一段階仕上げていきます。構想時に色々と盛り付けていた線や塗りのレイヤーを1つにまとめます。まとめたい複数レイヤーを選択した状態で、［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］を選択します。レイヤー名は［構想案］としました。また、上から描き直しやすいように、［構想案］レイヤーの不透明度を10～30%に下げておきます。

MEMO ラフを仕上げる意味

浮かんだイメージをある程度のスピードでガシガシと描いていくと、そこから線画に移ったときにイメージが大きく変わってしまうことがあります。ここで改めてきれい且つ詳細にラフを描き込み仕上げることで、線画の作業の際に失敗も起こりにくくなり、イラストの質も格段に変わってきます。



05 解像度を設定し直す

次に、150dpiに設定していた解像度を、最終的に設定したい解像度（今回は350dpi）に設定し直します。解像度の再設定方法は、[編集]メニュー→[画像解像度を変更]を選択して表示される[画像解像度を変更]ダイアログで数値を入力します。完成サイズをそのままに解像度を変更する場合は、[ピクセル数を固定]にチェックが入っていないことを確認してください。さらにこの後、出版物イラスト特有の裁ち落としの都合上、キャンバスサイズを最初の仕上がりサイズよりも上下左右3mmプラスしているため、右の図ではイラストに白い枠が出来てしまっていますが、通常は必要ないので無視してください。



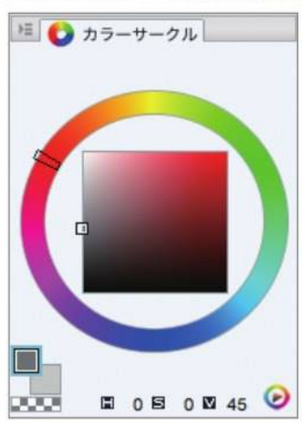


06 顔周りからラフの仕上げ

準備が出来たら、キャラクター→背景の順で詳細にラフを描き込んでいきます。人物を描く際は、やはり顔の可愛さが命かな、と思うので、顔周りから仕上げにかかります。構想案の[ラフ]フォルダーの上に新規ラスターレイヤーを作成。ラフの仕上げの際は、[鉛筆]ツールの[鉛筆]→[薄い鉛筆]を使って描いています。色はちょうど中間くらいのグレーにしました。個人的に、マフラーからふぁさっとはみ出た髪の毛が好きなので、丁寧に描き込みました。帽子にもガラス管をくっつけてみたり、遊びゴコロを入れながら詳細なイメージを追加していきます。









07 上半身と動物を描き込む

顔周りのラフが出来たら、適宜レイヤー分けしながら上から下へと少しずつ描き込んでいきます。構想案からラフに仕上げていく過程で、細部のバランスなどはより良い形になるようにどんどん変えていきましょう。ここではバランス的に猫の大きさが気になったので、構想案よりも大きくしました。また、動物は可愛く描く! が私のポリシーです。どんなに主役のキャラクターがきらきらしていても、一緒にいる動物たちがぎこちない顔や動きをしていると惜しいなぁと感じてしまうので、絵の雰囲気に合わせて表情や動きを決めていくようにしています。動物を可愛く描くためなら、顔も形状もデフォルメしていって大丈夫です!



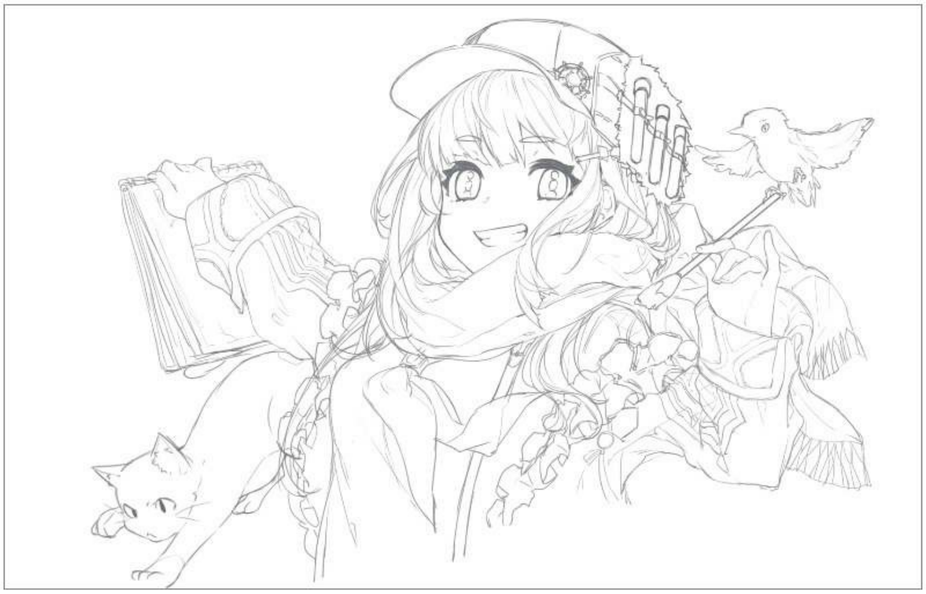
TECHNIQUES 手ブレ補正の設定

描画時の手ブレを軽減し、線を滑らかにしてくれる機能として[手ブレ補正]というものがあります。実際に線を描いてみながら調整すると良いと思いますが、個人的には、しっかり線を描きたいときは強めに設定し、ササッと形取りをしたいだけの時は弱めて使っています。なお、値が大きいほど補正がかかるので滑らかな線が引け、値を弱めると、描画時のストロークに忠実な線が引かれます。



08 構想案レイヤーを消してバランスを確認

たまに構想案レイヤーの不透明度を［0%］にして見えなくし、ラフ仕上げレイヤーのみを表示させてバランスなどを確認するようにしています。描いている最中は気がつかないのですが、すっきりさせた状態で見てみると、モチーフの大きさや形が変になっていることに気づいたりするからです。ある程度の固まりを描き終えたら都度確認し、気になるところは直すという作業を繰り返します。線画の段階でよりきれいに描いていくので、あとでも細かい部分は直せるという気持ちで力を入れずに描き込んでいくのが良いですが、追々悩むことのないよう、立体感や質感はこのラフの段階で決めていくことをおすすめします。



09 衣装を描き込む

キャラクターを描く際、衣装を考えるのも楽しみの1つです。女の子の衣装をガーリーに可愛くしたい場合は、フリルの付いた衣装にすると良いと思います。今回もスカート→模様付きのフリル→シンプルなフリルの三層にしてみました。複雑な形をしたフリルと、シンプルな形をしたフリルを何層にも重ねると、ボリュームが出てふわふわしたスカートになります。また、衣装を描くときはまず大まかな形を描いてから、模様や飾りを服のシワ（あるいはキャラクターのポージング）に添って付け加えていくと、自然な感じに仕上がります。



10 足まで描いたら人物のラフは完成

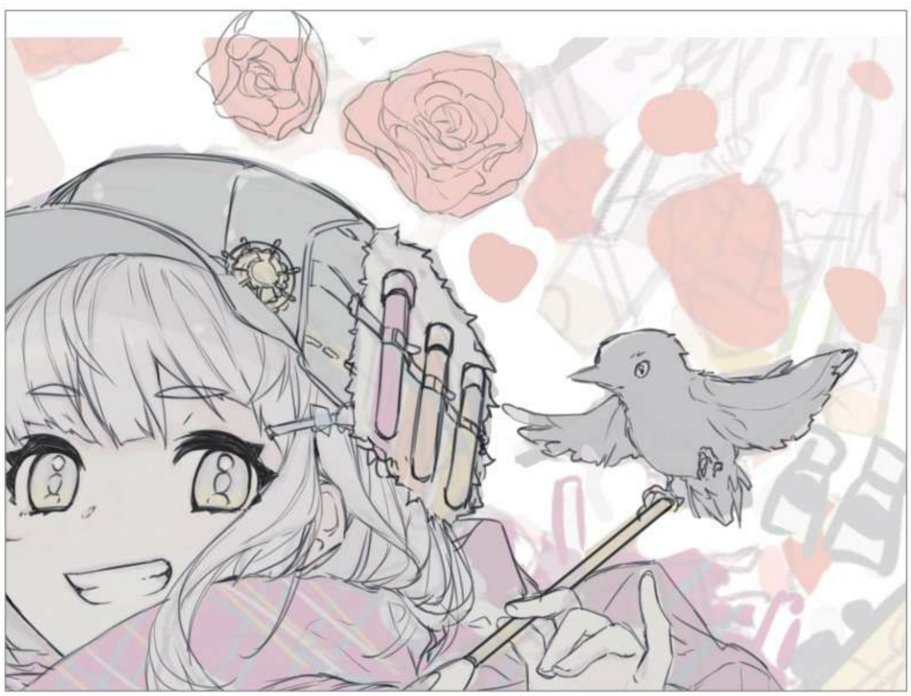
最後に足の部分を整えていきます。ここでは女の子の右足のバランスや足の開き具合が気になったので、構想案よりもすこし内側に入れるなどの調整を行いました。靴下の飾りなどもスカートと同様、大まかに外側の線を描いてから、模様や飾りなどを書き加えていきます。これで人物のラフ仕上げは完成です。





11 背景は前面にある小物から描く

人物のラフを仕上げたら、キャラクターの下に新規ラスターレイヤーを作成し、薄いグレーを置きます。キャラのシルエットが浮かび上がってみえる状態で、こちらも適宜レイヤーを追加しながら背景の詳細を描き込んでいきましょう。まずは背景のなかでも一番手前に配置する薔薇から。薔薇は中心部から外側に向かって花びらが広がるので、外側の花びらは大きく柔らかく描くと雰囲気が出ます。また色々な角度の薔薇を描くことで、宙に舞っているかのようなイメージを演出しています。



12 画材を追加する

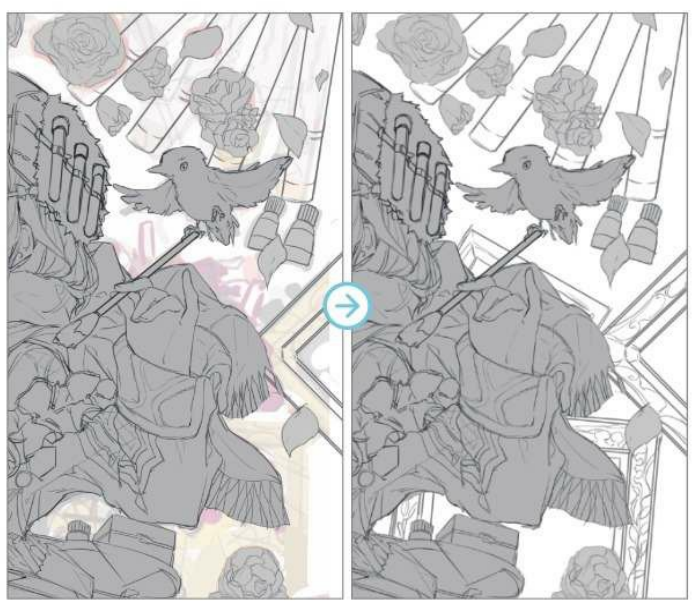
次に、液体が出ている絵の具やペンなどの画材モチーフを、バランスを見ながら要所要所に追加していきます。ここでも適宜レイヤーを追加して分けていきましょう。実際に存在する画材や小物は、写真や画像などを参考にして描いていくのが良いです。線画や着彩時に迷わないよう、できるだけリアルに描いていきます。





13 一番背面にある大きなモチーフを描き込む

細かい小さなモチーフを描き込んだら、より背面にある大きな画材、本などを描いていきます。こちらも衣装の描き方と同様、まず立体的に形を捉えてから、装飾などの詳細を描き込んでいきます。額縁やテーブルなどの直線で構成されたモチーフは、[パレットドッグ] にある [図形] ツールの [直線描画] グループ→ [直線] を使用すると、まっすぐな線を描くことができますが、敢えて [直線] ツールや [定規] は使わず、フリーハンドで直線を描くとやわらかい雰囲気になります。



14 背景を描き終えたらラフの完成

他にも本や資料棚、画材道具箱など大きなモチーフを描き終えたら、ラフの仕上げが完成です。ポイントとしては、キャラ＞細かい背景・小物＞大きな背景・小物の順番で、前面に来るものを詳細に描き込み、背面にあるものはシンプルに描いていくことです。こうすることで、たくさんのモチーフを描いても、ごちゃっとならずにまとまりが出ます。また、前面〜背面にかけてグレーの濃度で塗りを変え、全体の見え方を確認すると、一枚絵としてのまとまりやバランスが大まかに把握できると思います。



STEP

02 線の強弱を使い分けながら線画を描く

ラフの仕上げが出来たら、線画の作業に入ります。描くパーツによって線に強弱をつけるとキャラクターや背景に立体感が生まれ、絵に強さが出ます。イラスト自体の魅力にも繋がりますので、ぜひ取り入れてみてください!

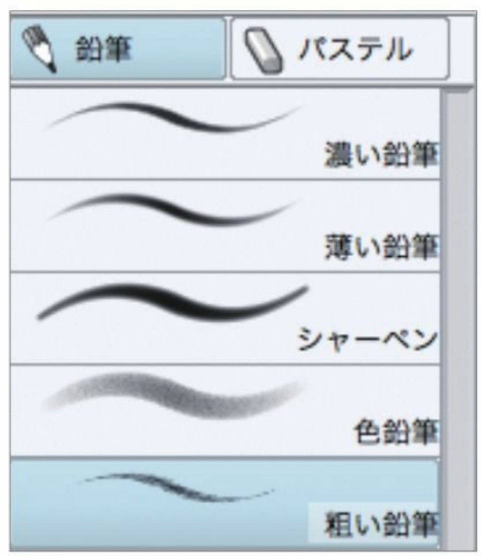
01 線画を描くためのレイヤーの準備

ラフの仕上げが終わったら、レイヤーの整理をします。仕上げラフのレイヤーは、[人物ラフ]と[背景ラフ]にフォルダー分けし、[構想案]レイヤーとともに透明度5〜20%に下げます。新たに線画作業用の[線画]フォルダーを一番上に作成しておきます。人物の線画は最終的に目、顔、全体の3つのレイヤーに分けるのですが、線画を描いている間は、途中でレイヤーを戻って修正や調整ができるよう、髪部分、スカート部分…とさらに細かくレイヤー分けしておき、あとで大きく3つに分けて統合する、という方法にしています。



02 ペンの設定

CLIP STUDIO PAINTの[ペン]ツールは、いろいろ自分なりのカスタマイズができるのですが、私は元々入っているペンの設定をそのまま好んで使っています。どれも描きやすいものばかりなので、絵やキャラクターのイメージに合わせていろいろな設定を試しているのですが、アナログチックな線を描きたいときによく使っているのは[鉛筆]ツールの[粗い鉛筆]です。今回もこちらを使用しました。

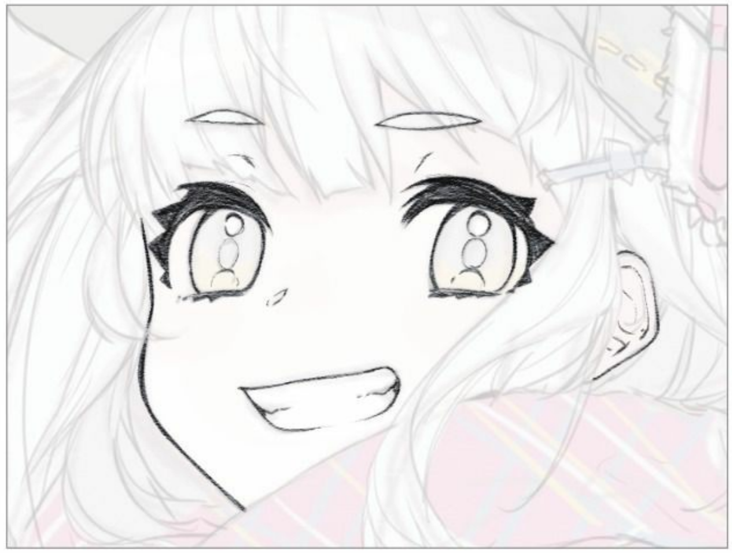


03 目・顔周りから線画を描く

[線画] フォルダーを選択し、[レイヤー] パレット上のプルダウンメニューから [合成モード] の設定を [通過] に変更。[目] レイヤーを作成したら、[ブラシサイズ：8px] に設定し、下絵に合わせてまずは目を描いていきます。さらに [顔] レイヤーを新規で追加し、輪郭や表情部分も描き込んでいきます。







04 髪の毛を描く

顔周りが描き終わったら、[ブラシサイズ：7px] に設定し直し、髪の毛や上半身など他の部分もどんどんと清書していきます。レイヤーも適宜追加していくようにしましょう。髪を描くときのコツとしては、長い髪は図の赤い矢印のように一筆で描くことを意識し、前髪や溢れた髪の毛などの繊細な部分は、青い矢印のように方向を変えながら丁寧に何度も描き込むことです。こうすると、髪の毛の動きや毛束感をよく表現することができます。



05 手を調整する

髪の毛、帽子、マフラーと線画の作業を進め、上半身に移った際、キャラクターの左手の大きさが気になったので調整することにしました。［ツールパレット］の［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］を選択。［レイヤー］パレットで仕上げラフの手が含まれたレイヤーを選択した状態で、調整したい手の部分をざっくりと囲みます。［編集］メニューの［変形］→［自由変形］を使い、［Shift］キーを押しながら少しだけ縮小しました。さらに今度は小指の大きさが気になったので、同じように［投げなわ選択］で小指のみを囲い、［自由変形］でバランスやサイズを調整しています。その後、線画レイヤーに戻り、線画を清書しました。









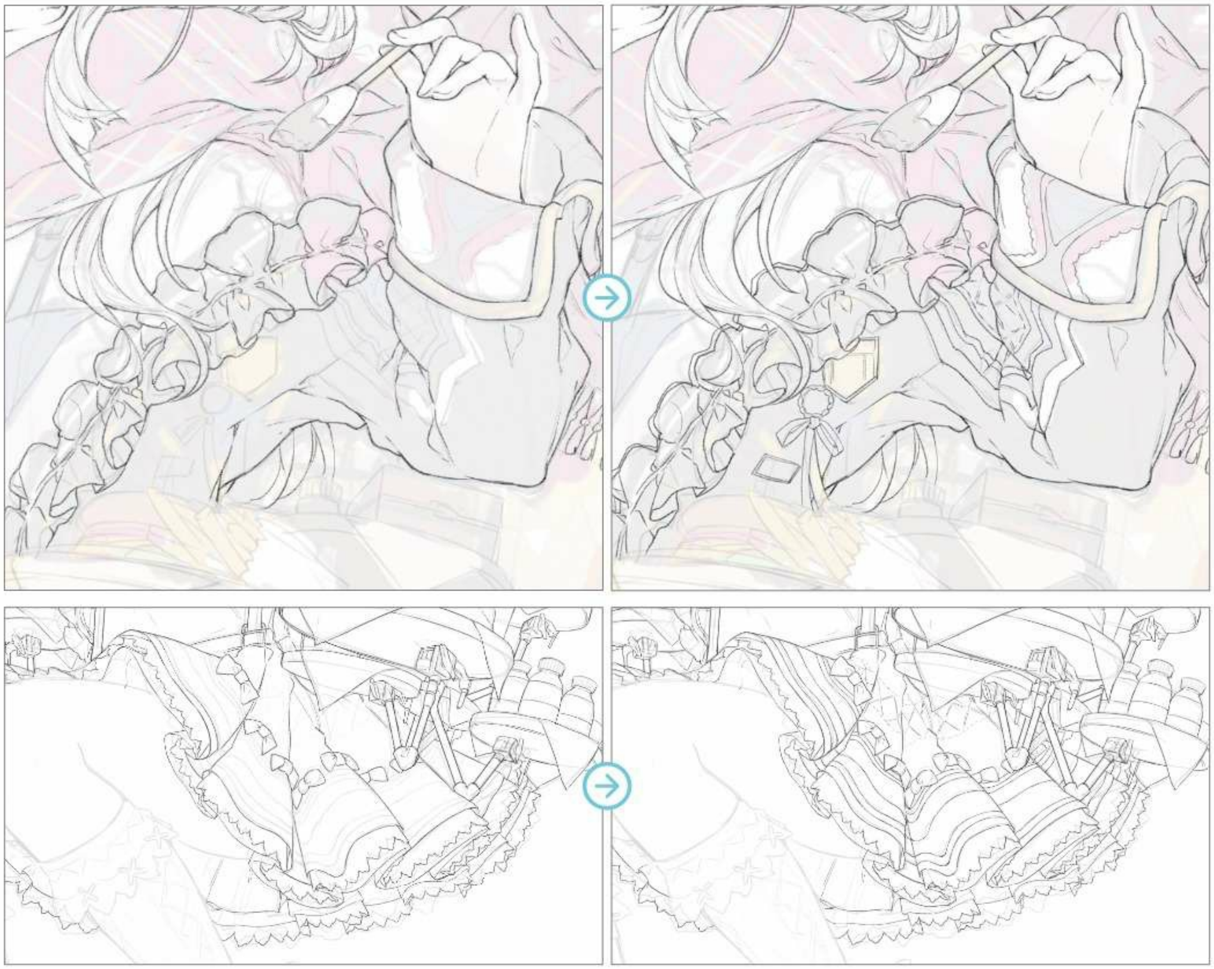
MEMO 線画を描くときの強弱の付け方

線に強弱をつける、といってもなかなかイメージが付きづらいかもしれません。私がよく使う表現方法は、三角形の角に近づくほど、線を太くするというものです。たとえば、髪の毛の生え際や、髪の毛が重なるときにできた角。衣装でいえば、シワができる部分の線を太くすることで、ぐっと線がしまっていきます。均一な線で描かれた絵も、それはそれでひとつの味が出るのですが、迫力や強さを絵につけたい場合は、線に太いところや細いところを付けていくのは大変効果的です。



06 衣装は形を取ってから模様を描き込む

ラフの仕上げのときと同じように、衣装を描き込むときは、まず外側の形を取ってから模様や装飾を描き込んでいきます。この手順のほうが正確に形を描けるので、レースやプリーツなど柔らかな素材感を表現したまま、装飾類を付け足していくことができます。



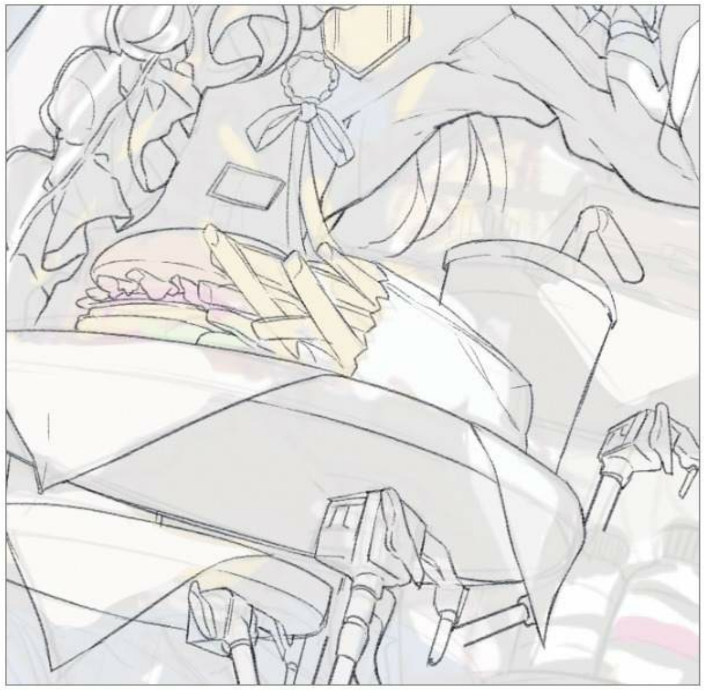
MEMO 服のシワの描き方のコツ

薄い素材の服であれば人体の形状に添ってくっついたり、重力によって下に垂れますし、重い、あるいは固い素材の服になればその形を維持したままになります。このことを服のシワを描くときにも意識すると、質感も含めよりリアルに描くことができます。例えばシャツのような薄い素材の服を着た腕を描く際、腕を曲げたときの肘の内側部分は何層も細かいシワが付き（図版の赤い矢印）、平たい部分は腕の形に添って薄く長いシワが付きます（図版の青い矢印）。形状は、重力によって少し下に垂れた状態です。逆に固い素材の服であれば、こういった細かいシワの描き込みや重力の影響は少なくしたほうが、よりリアルな表現になります。



07 思いついたアイデアは取り込む

線画の段階でも、より良くするにはどうしたらよいか悩みながら描くので、時折バランスを見ながら新しいアイテムを描き足したりすることがあります。今回はテーブル上の食べ物のアイテムに少し高低を付けたかったので、コップを描き足すことにしました。



08 最後に足を微調整

キャラクター周りの最後に、足を描いていきます。衣装と同様、靴下も形から先に描き、あとで装飾を付け足していきます。足の置き方に違和感を覚えたため、[選択範囲]ツール→[投げなわ選択]で足を選択し、[編集]メニューの[変形]→[自由変形]で足を内向きに変更しました。さらに靴の部分も同様の方法で小さくしています。

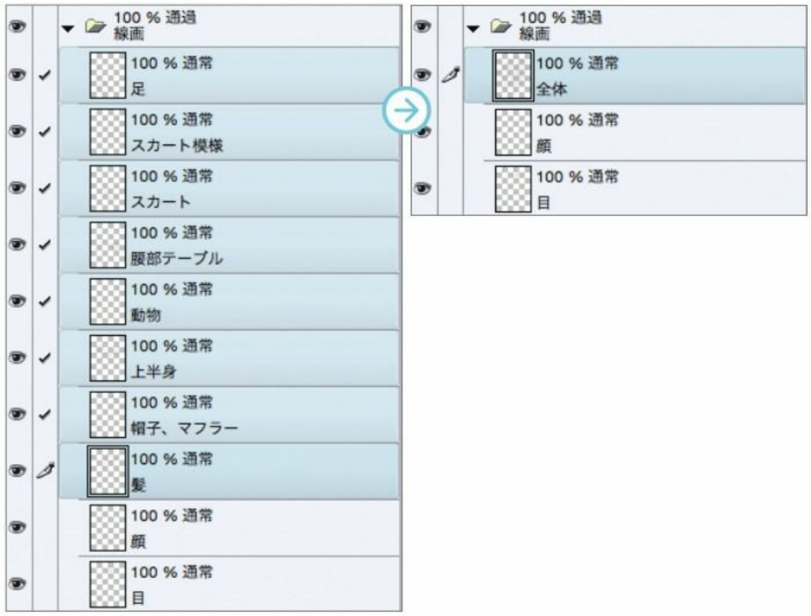


足の向きを変更し、靴を一回り小さく描き直しました



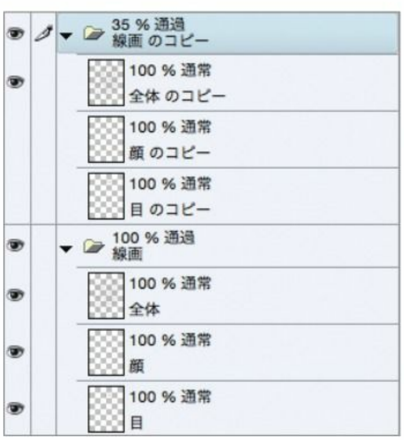
09 レイヤーを整理する

人物までの線画が描けたら、ここで一旦レイヤーを整理します。細かく分けていたレイヤーを、[目][顔][全体]の3つに分けます。[レイヤー]パレットで目と顔以外のパーツを描き込んだレイヤーを選択したら、[メニューバー]にある[レイヤー]メニュー→[選択中のレイヤーを結合]で1つのレイヤーにまとめます。このとき、結合するレイヤーはパレット上で連続している必要があるので注意しましょう。レイヤー名を[全体]に変更しました。



10 線の太さを調整する

最後に体部分の線画の細さが気になったので、少し太くする調整を行いました。まず[線画]フォルダーを複製します。線画が重なるので、これだけで若干線が濃く、太くなります。[全体][顔][目]のコピーレイヤーの不透明度を動かしながら、どのくらい線を太くするか検討します。今回は[全体]の線画のみ太くすることにしたので、[目]と[顔]のコピーレイヤーは非表示に。[全体のコピー]レイヤーの不透明度を[35%]程度に設定し、元のフォルダーの[全体]レイヤーと結合します。これで人物の目と顔以外の線画が少しだけ太くなりました。最後に、分かりやすいように[線画]フォルダーの名前を[人物線画]に変更しておきます。

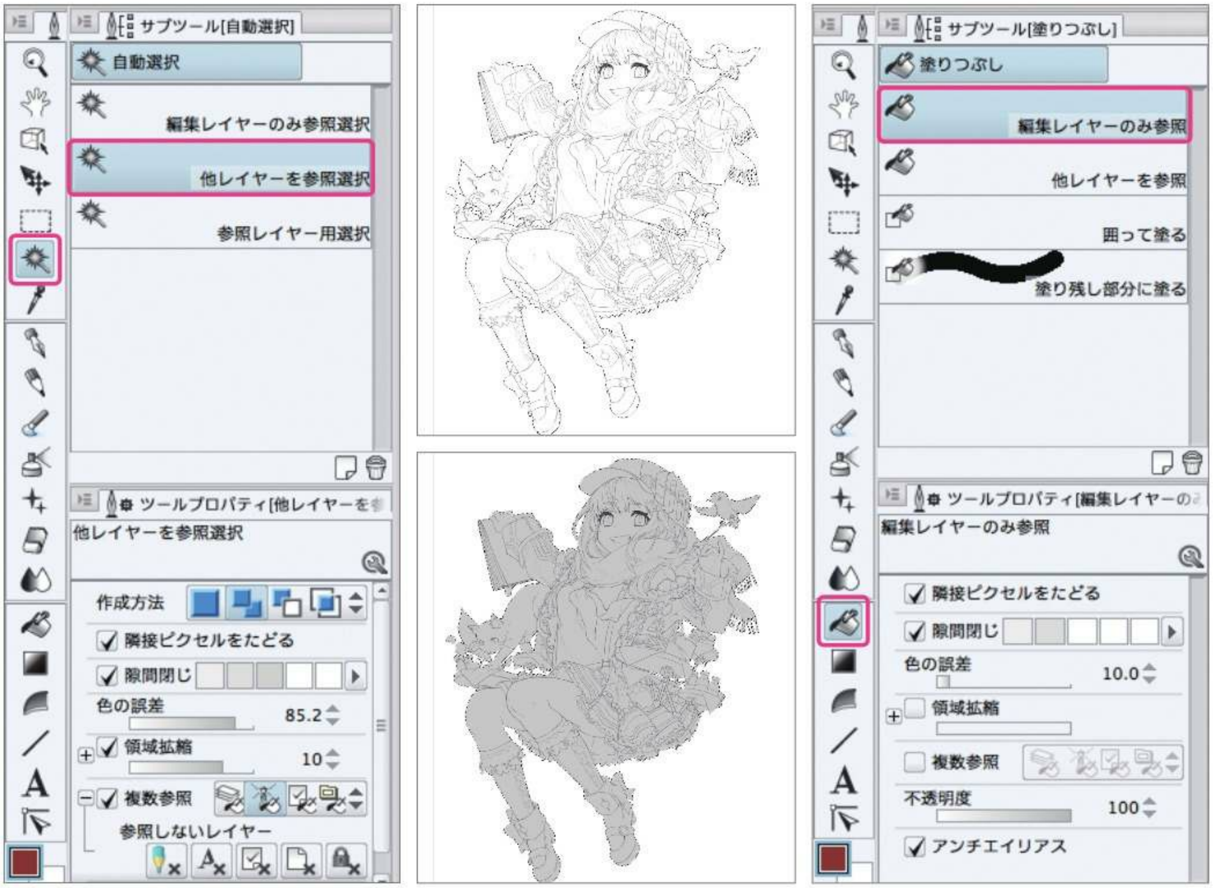




[不透明度：35%] の線画を上に重ねることで、その分だけ線画が濃くなります

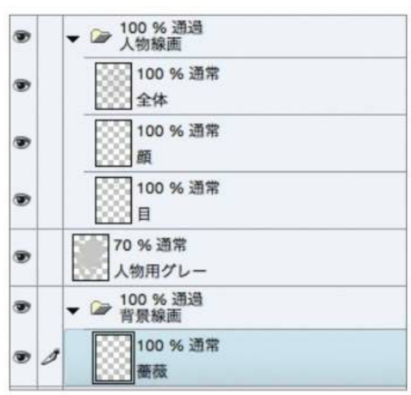
11 背景の線画を描く前の準備

背景の線画を描いていくにあたり、人物の線画の下に、人物の線画より内側部分をグレーで塗ったレイヤーをつくり、全体の構成を把握しやすくします。[ツール]パレットから[自動選択]ツール→[他レイヤーを参照選択]を選択し、キャラクター以外の背景をクリックして選択。[範囲選択] メニュー→ [選択範囲を反転] を選択して選択範囲を反転させ、キャラクター部分を図のように囲みます (左、上中央)。続いて [人物線画] フォルダーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツール→ [編集レイヤーのみ参照] で、選択した範囲をグレーで塗ります (右、下中央)。



12 背景線画用のフォルダーを作成する

工程11で作成した、キャラクターを浮かび上がらせる用の塗りレイヤーは [人物用グレー] と名付け、図の位置に置きます。不透明度は70〜100%にした状態で、背景の線画作業に入ります。背景線画作業用にも新たにフォルダーを作成し、[背景線画] と名付けます。あとでレイヤーの効果を変えられるよう、レイヤーパレットの [合成モード] を [通過] にしておきました。まずは前面にある小物から描き込んでいくので、新規レイヤーで [薔薇] レイヤーを追加・作成しています。



13 線に強弱を付け、影を描き込んでいく

前面にあるもの（今回はキャラクター）を目立たせていきたいので、背景の要素は［ブラシサイズ：6px］に設定し直して、描いていきます。アイテムや小物ごとに細かくレイヤー分けし、描き込んでいきましょう。薔薇は花びらの重なりをイメージして、奥まっている部分は線を太くし、影を表現します。色を塗る前にも質感や立体感が想像できるように仕上げていきます。上だけでなく、下に配置されている薔薇もこの1レイヤー上に描いていきました。



14 背景の前面部分を先に描く

薔薇、絵の具、ペン…と、ラフ仕上げのときの順番と同じように、背景のなかでも前面に配置されているものをまずは優先して描きます。すべて描き終えるとこのようになりました。



15 背景の後面は1レイヤーで一気に描き込む

背景の前面が描けたら、新たに新規ラスターレイヤーを作成し、額縁や本、コピックなど大物を一気に描いていきます。ときに資料などを参考にしながら、立体的になるよう、形の正確さを意識します。キャラクターの足や右手の部分など、線画の段階で調整した部分は背景ラフと違いが出てくるので、繋がりが曖昧になったりしないよう、注意して線を引きます。



16 線画の完成!

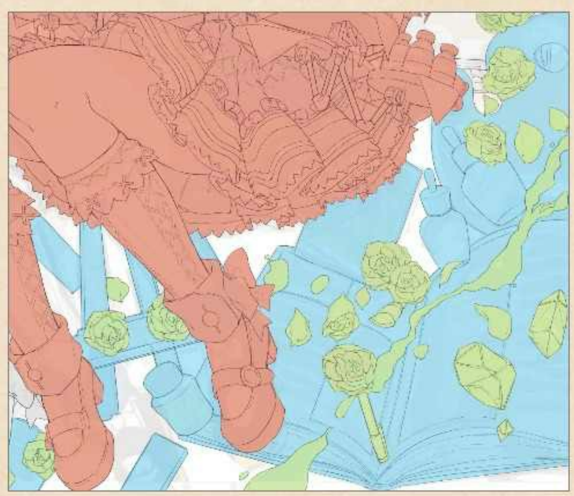
これで背景の線画も完成しました。ラフのレイヤーを非表示にして線画のみを表示し、おかしなところがないか全体を確認します。キャラクターの下に敷いたグレーの塗りを見えなくすると、右のような線画の見え方になります。





MEMO ブラシサイズの使い分け

今回、キャラクターの目と顔周りにはブラシサイズ【8px】、髪や体部分などの要素には【7px】、背景には【6px】を設定しました。若干の違いではありますが、このように線の太さを使い分けることで視線をコントロールすることができるようになります。つまりは中心に向かって線を強くし、逆に外側にいくほど線を細くすることで、一番目立たせたいキャラクターを際立てる効果を狙っています。また描き込む度合いも、外側（優先度の低いもの）にいくにつれて徐々にシンプルな描き方にすると、たくさんの要素を描き込んでも視線を迷わせずに見てもらうことができると思います。右図は、線の強弱を色分けしたものです。赤、緑、青の順で強→弱をつけています。



STEP

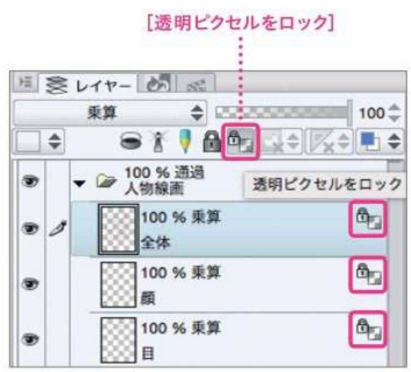
03 人物の本体（肌・髪・目）を塗る

線画が完成したら、塗りの作業です。ラフの段階である程度配色のイメージを固めているため、全体の塗り分けはせずに、パーツごとにじっくりと塗りの作業を進めていきます。人物は、肌のやわらかさや丸みをイメージしながら塗り込んでいくのがポイントです。

01 線画の色を変更する

どんな線を引いたか見やすくするために、黒で線画を描いていましたが、黒のままだとイラストに硬い雰囲気が出てしまうため、彩色前に赤ワイン色に変更します。人物と背景の線画レイヤーをそれぞれ[合成モード:通常]→[乗算]に変更し、[透明ピクセルをロック]をオンにします。これにより、背景が透明の場合、線画のみ色を塗ることができるようになります。[ペン]ツールの[Gペン]を選択し、[ブラシサイズ：2000]と大きく設定。カラーを赤ワイン色に設定して、線画をなぞりながら色を塗り変えていきます。

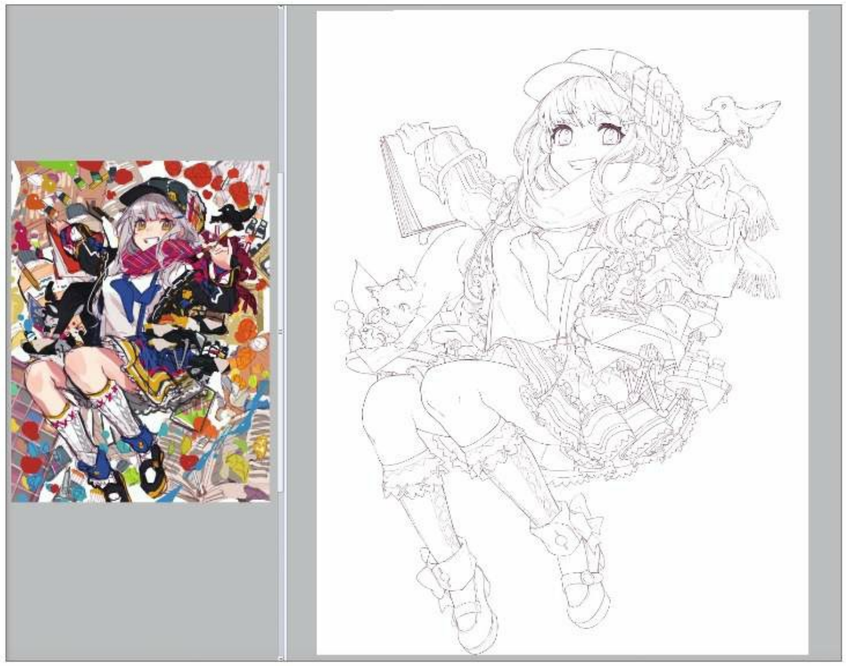






02 [サブビュー] パレットにラフを読み込む

下塗りを施したラフ案を、[サブビュー] パレットに読み込み、線画の隣にウィンドウを表示させます。[サブビュー] パレットからは [スポイト] ツールを使って色を抽出することができます。今後各パーツごとに塗り分けを行っていくときは、このラフ案から色を拾い、ベースの色として置いていきます。今回は、アニメ塗りのようなパキッとした塗り込みと、柔らかい雰囲気のある水彩塗りの中間のような塗り方を採用してみたいと思います。



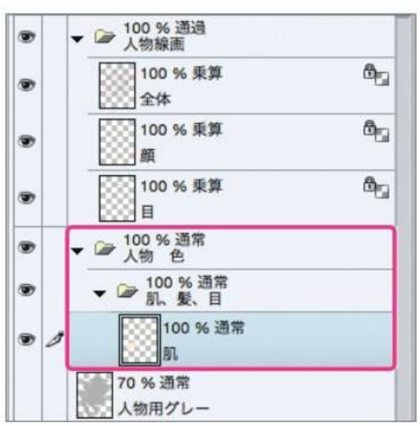


[自動でスポイトに切り替え] をオンに

[読み込み]

03 彩色用のフォルダーとレイヤーを準備する

彩色用にフォルダーを準備していきます。まず、[人物線画] フォルダーの下に [人物 色] フォルダーを作成。その中にさらにサブフォルダーとして [肌、髪、目] フォルダーを作成し、肌を塗る用のレイヤーとして、新規ラスターレイヤーを追加します (左)。また、一番下の階層に、塗り残し確認用の色レイヤーを用意します。明るい色を塗る際の確認用には暗い色のレイヤーを、暗い色を塗る際の確認用には明るい色のレイヤーを使いますので、2種類用意しました (右)。

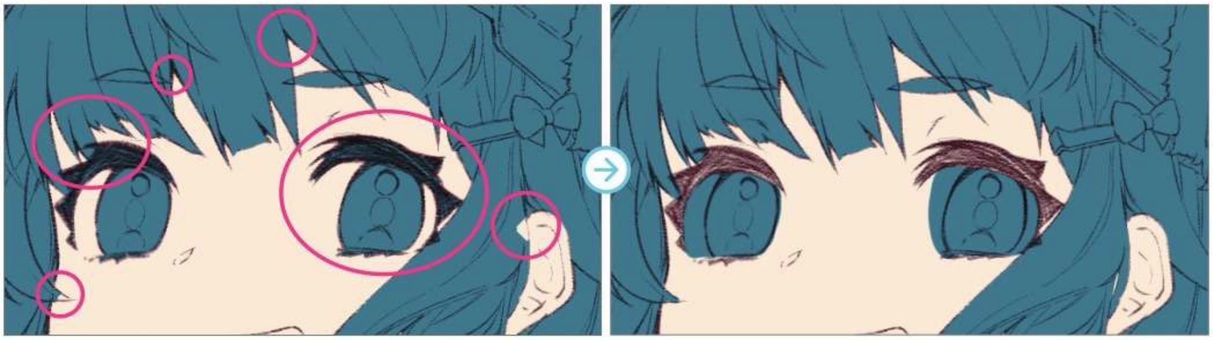




塗り残し確認用レイヤー

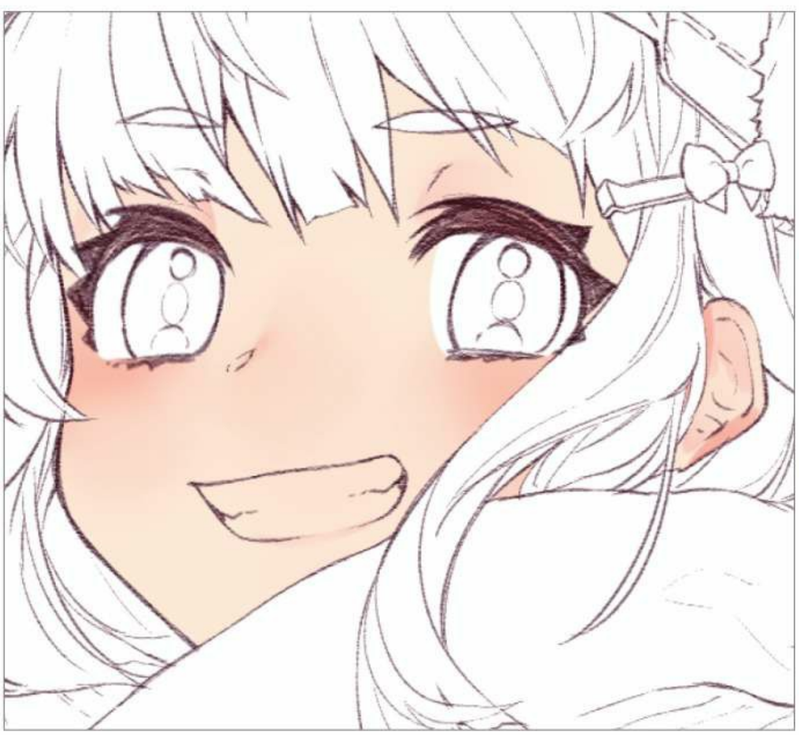
04 肌の部分を色分けする

顔や足、手など、肌の部分を［塗りつぶし］ツールで色分けしていきます。［サブビュー］パレットから［スポイト］を使って、下塗りラフの肌色を抽出したら、［塗りつぶし］ツールの［他レイヤーを参照］を選択。先ほど準備した肌レイヤーを選択した状態で、肌にあたる部分を塗っていきます。塗り残し確認レイヤーを使って、はみ出た部分や塗り残し部分を確認しましょう。白目や耳などのはみ出た部分は［消しゴム］ツールで丸く削り、まつ毛や髪の隙間などの塗り残し部分は［ペン］ツールの［Gペン］で［不透明度：100%］に設定し、塗りつぶしました。手や太ももも同様に色分けしておきます。



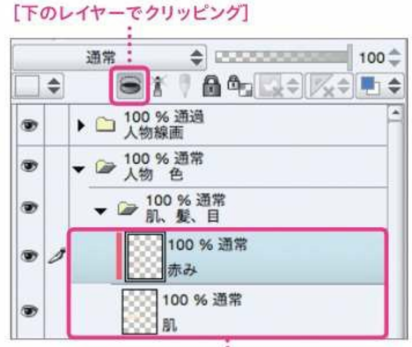
05 肌に赤みを足して表情を付ける

肌の塗り分けが終わったら、ほっぺたや耳、鼻の先の部分などに赤みを足し、やわらかな質感を表現していきます。肌レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにします。これにより、肌のベース色からはみ出さずに赤みを付けていくことができます。今後塗り込みを行っていくときは、このようにベースとなる塗り分けレイヤーの上に塗り込み用のレイヤーを作成し、クリッピング設定をオンにするレイヤー構成を基本とします。肌の赤みは、［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で塗り、［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［色混ぜ］を使って、色を薄めたりぼかしたりしていきます。カラーは薄い朱色に設定しました。





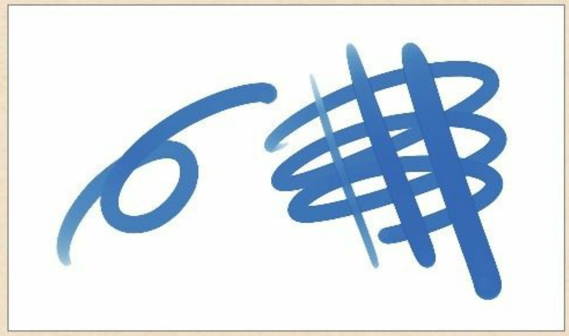
［下のレイヤーでクリッピング］



レイヤーの横に表示される赤いラインは、［下のレイヤーでクリッピング］がオンになっている目印です

MEMO [筆]ツールの[水多め]

[筆]ツールの[水多め]は、線を引いた後が薄くなったりと独特な描き味があるため、個人的に愛用しています。一筆塗るだけでも質感的な表現ができるのでおすすめです。



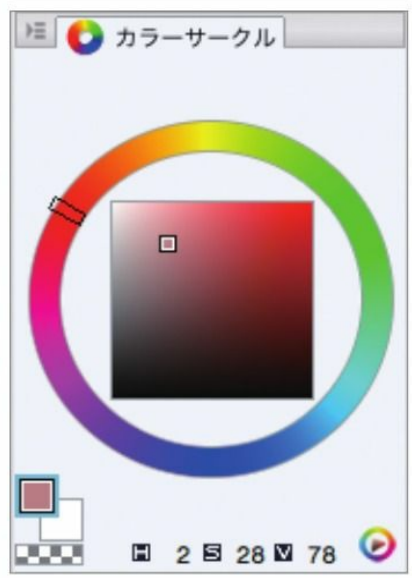
06 影を入れて奥行きを出す

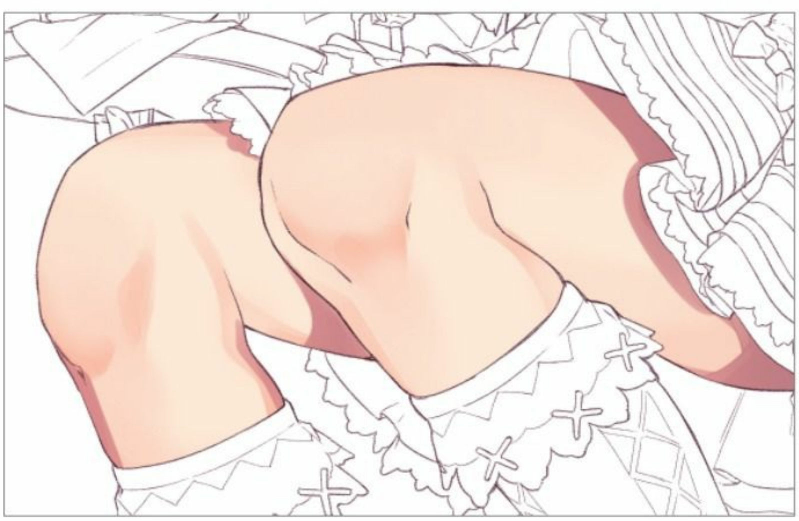
赤みレイヤーの上に新規ラスターレイヤーを追加し、影を塗り込んでいきます。カラーはピンク寄りの少し暗めな肌色に設定し、髪の毛がかかる部分やくぼみとなる部分、衣服の陰になる部分などを塗っていきます。目の印象を強くするため、上まつ毛にも影色を塗りました(左上)。形状を意識しながら、奥まる部分には強く影を入れ、やわらかな質感を維持したいところには薄く影を入れるようにすると、より立体的な質感の演出ができます。顔周りが塗り終わったら、手や太ももなどにも同様に赤みと影を入れます(上中央、左下)。









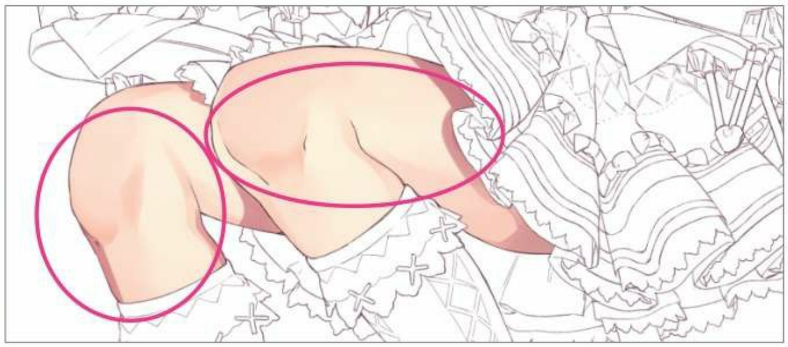


07 塗り重ねて肌に立体感を出す

少しの変化ではあるのですが、より肌に立体感を出すため、肌色を塗り重ねていきます。影レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成して［合成モード：加算（発光）］、［不透明度：30%］に設定します。続いて、［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］を使って、立体感を加えたい顔や太ももの中心などに軽くブラシをかけます。カラーはベースの肌色と同じものを使用します。



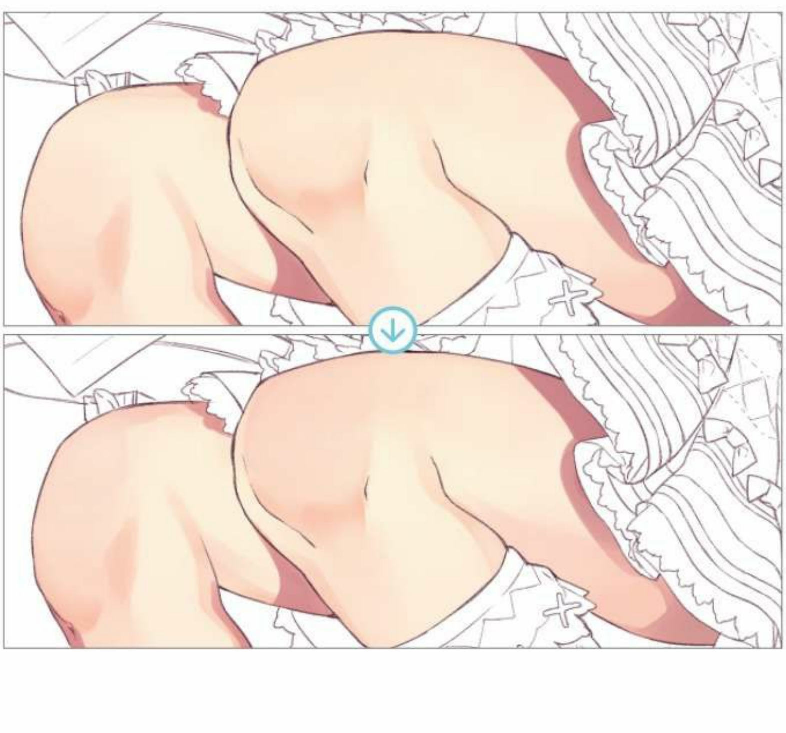




08 最後に全体を微調整して肌を仕上げる

最後にハイライト用のレイヤーと、肌の色味調整用のレイヤーを追加して、それぞれ仕上げていきます。鼻のハイライトと口の中の部分を［ペン］ツールの［Gペン］や、［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で描きます。ほっぺたの赤みも、最後に少しだけ強くしています（右下）。肌色もさらに塗り重ねるなどして、立体的になるよう調整しました（左）。







09 髪の毛の地色を塗る

肌が塗り終わったら、髪の着彩に移ります。肌レイヤーの下に、髪を塗る用の新規ラスターレイヤーを作成します。[スポイト] ツールでラフ案から髪の色を拾い、[塗りつぶし] ツールの [他レイヤーを参照] を選択した状態で髪の地色を塗ります。隣り合わせの色レイヤー（この場合は肌レイヤー）と線画の境界で塗り残しが出ないよう、境界部分からはみ出すように、[ペン] ツールの [Gペン] で塗り足しておきます。肌の着彩時同様、塗り残し確認レイヤーを使って塗り忘れやはみ出しがないか確認し、[Gペン] や [消しゴム] ツールで調整します。





10 肌付近の髪の毛の色を明るくする

おでこや顔まわりの髪に肌色を薄く重ね、自然にほんの少し明るく見えるようにします。髪レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成し、[合成モード：加算（発光）]、[不透明度：20％程度] に設定。[下のレイヤーでクリッピング] をオンにしておきます。[エアブラシ] ツールの [エアブラシ] → [柔らか] を使い、赤みのある肌色で肌まわりの髪にブラシをかけます。



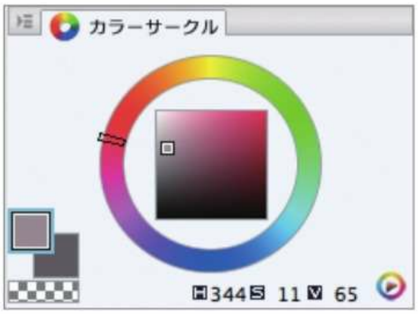
[合成モード：通常] [不透明度：100％] にすると、このような見え方になります



[合成モード：加算（発光）] [不透明度：18％] にしてなじませました

11 影を付け、髪の毛のしなやかな質感を表現

さらに新規ラスターレイヤーを上に重ね、髪の描き込みを行っていきます。赤みがかった灰色で、髪の影を［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で塗り、［色混ぜ］ツールの［色混ぜ］→［色混ぜ］でぼかします。髪の質感を表現するため、影色は筆を叩き付けるようにして塗っています。奥まる部分は暗くなるよう塗り重ね、髪の毛が流れる部分はぼかして、しなやかな艶を表現しました。





12 髪の毛にハイライトをプラスする

前髪の中央にハイライトを入れます。新規ラスターレイヤーを作成し、［合成モード：覆い焼き（発光）］に設定。［筆］ツールの［水彩］→［水多め］を使い、白でハイライトを描きます。髪の流れに沿って描き入れた後、上部を［消しゴム］ツールでカーブを描くようになぞり、消しています。［透明ピクセルをロック］をオンにしたら、白の上に灰色がかったトーンの黄色や紫を塗り重ね、光具合を調整していきます。女の子の銀髪にハイライトを入れたときに、白からピンクに変わる色を演出できるような色を選んで塗っていきました。



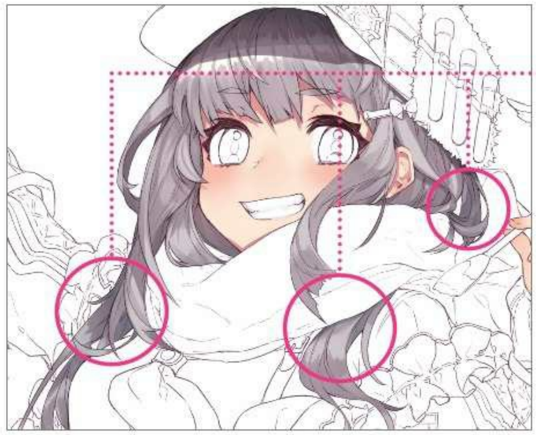
［合成モード：通常］で見たとき



［合成モード：覆い焼き（発光）］だと、ハイライトが白からピンクに変わる色味になります

13 さらに髪の毛の影を描き込む

新規ラスターレイヤーを［合成モード：乗算］に設定し、遠近を付けるために髪の毛の奥まっている部分を青緑色で塗り足します（右上）。次に同じく新規レイヤーを［合成モード：乗算］で追加し、帽子の影となる部分を髪の毛より濃い色で描きます。髪の影よりも強めに大きく塗っていきました。さらに、顔周りがもっと目立つように、前髪ともみあげ部分に少しだけ暗めの色を重ねました（右下）。こちらも新規レイヤーを［合成モード：乗算］で作成して塗っています。それぞれ、不透明度を調整して見え方を確認します。







14 全体の見え方を確認して仕上げる

暗い色を重ねたことで髪の印象が重たくなってしまったので、工程12で作成した髪のハイライトのレイヤーを複製し、一番上に重ねます。不透明度も見え方を確認しながら調整し、［35%］に設定しました。漫画的な表現ではありますが、これできれいなハイライトが出来ます。髪の毛はひとまずこれで完成です。





15 目の土台をざっくりと塗っていく

人物の魅力を決める目を塗っていきます。髪レイヤーの下に、目を塗る用の新規ラスターレイヤーを作成します。［ペン］ツールの［Gペン］を使い、白で目の周りをざっくりとはみ出させながら塗ります（右上）。次に目レイヤーの上に新規ラスターレイヤーを作成し、瞳を塗ります。［下のレイヤーでクリッピング］を設定し、ラフ案で決めていた瞳の色と同じように、灰色と黄色の組み合わせで塗りました。さらに新規レイヤーを［合成モード：乗算］で作成し、［スポイト］ツールで肌の影の色を拾って、まつ毛の影となる部分を書き込みます。あまりに影の色が強いと目が浮き出たように見えてしまうので、［不透明度：50〜60％程度］に設定して薄くしています。





16 光など細部を描き込む

新規レイヤーを作成し、［合成モード：オーバーレイ］に設定。［スポイト］ツールで瞳の色を拾いながら、目の中を描き込みます。瞳を描き込むときは、灰色と黄色などのように配色の境界部分や、目のハイライト付近に強い色を置くと、目の印象が引き立ちます。若干目の色が薄いように感じたので、［合成モード：乗算］の新規レイヤーを追加し、瞳の上半分に丸く濃い茶色を置きました。さらに［合成モード:オーバーレイ］の新規レイヤーを作成し、オレンジ色を瞳の上部にプラス。［合成モード：加算（発光）］の新規レイヤーをもう1つ追加し、瞳の中央と下の部分に点々とハイライトを描き足すことで目に輝きを加えています。最後に通常の新規レイヤーを追加し、瞳の下部に黄色で三日月の形を描きました。





17 目の線画の色を調整する

瞳の部分をある程度描き込んだら、目の線画の色味を変更します。[人物線画]フォルダー内の目のレイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック]をオンにします。[エアブラシ]ツールの[エアブラシ]→[柔らか]を使って、まつ毛の色などを変更していきます。上まつ毛の中心部分には黒を置き、目尻や目頭に向かうにつれ赤や肌色に塗り替えています。下まつ毛は薄い赤色にしました。さらに目元に合わせ、口元や眉毛などの線画も柔らかい印象の赤ワイン色に変更しています。このように線画の色を変える工程は、顔の印象に変化を与えるために非常に重要な作業だと考えています。

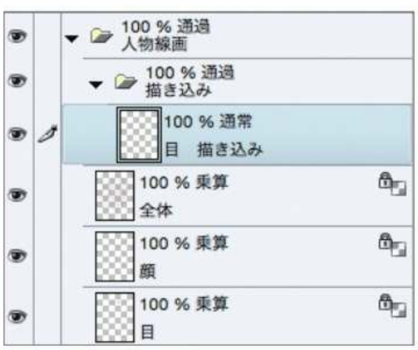


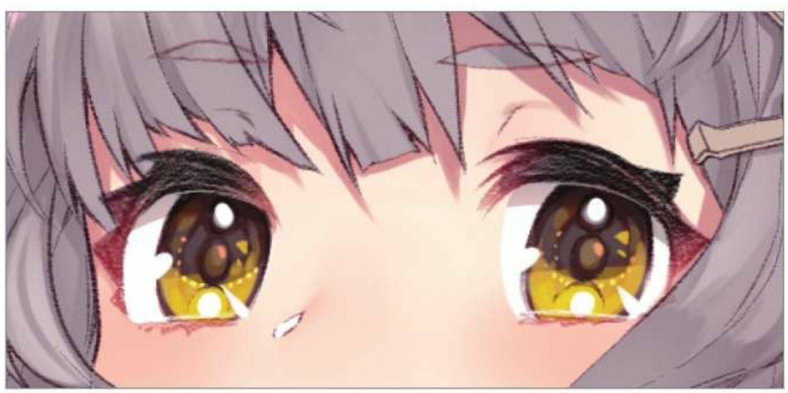




18 線画の上から描き込みをする

瞳にさらに細かい描き込みをしていくために、[人物線画]フォルダー内の一番上に、描き込み用のフォルダーとレイヤーを作成します。目だけでなく、衣装や顔などで描き込みをしたいときにもこの[描き込み]フォルダーのなかにレイヤーを追加して描き込んでいくようにします。さまざまな箇所の最終調整をこのフォルダー内で行っていくため、この中に作成したレイヤーには、[下のレイヤーでクリッピング]は適用しないことに注意してください。目の描き込みレイヤーには、白いハイライトや明るい黄色を描き足し、瞳のキラキラ感を高めました。自分の気に入る目になるまで、試行錯誤の連続です。



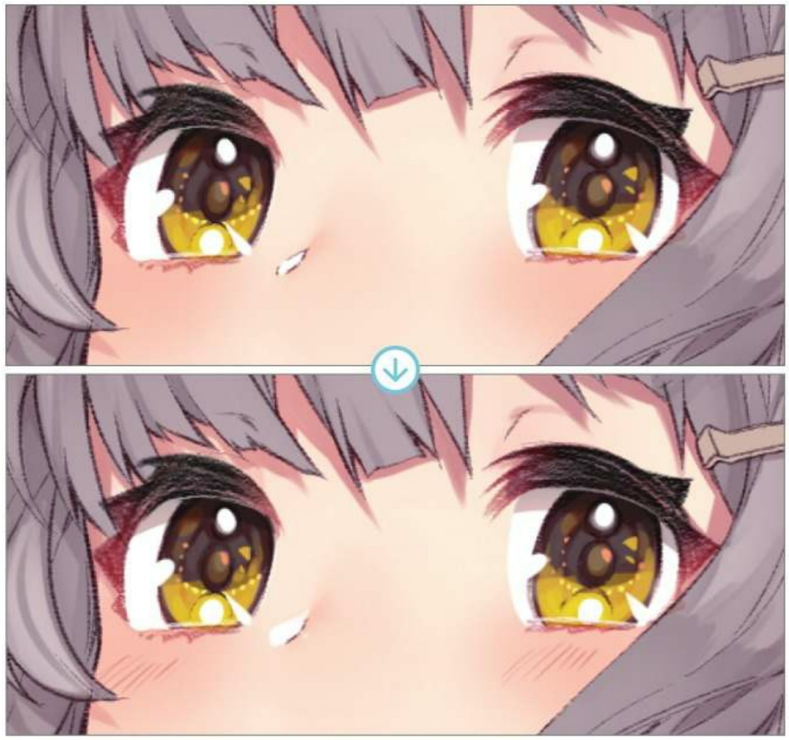


MEMO 線画フォルダー内に描き込み用フォルダーを作る理由

線画の下では埋もれてしまう部分も、線画の上から描き込むことで、さらにクオリティが上がったり、表情が豊かになることがあります。線画に捕らわれることなく大胆に塗り込みができ、イラストの印象をガラッと変えることもできるため、「微細な最終調整ができる」フォルダーと考えるとよいかもしれません。

19 肌や目の印象に合わせて、顔のパーツも最終調整する

肌や目を塗ることでようやく女の子の顔の印象が見えてきたので、合わせて目以外のパーツも調整していきます。工程18で作成した［描き込み］フォルダー内に新規レイヤーを追加します。目の印象に比べて鼻が小さく感じたため、白いハイライトを大きくし、線画のときに描いた鼻の線を少し潰しました。また［ペン］ツールの［Gペン］でほっぺたにも斜線を追加して、強調的な表現にしてみました。









STEP

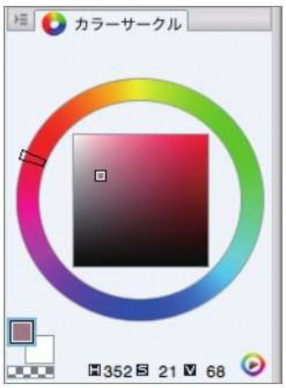
04

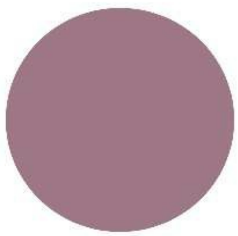
人物の装飾部分に彩色

キャラクター自体の印象を左右する本体部分を塗り終えたら、次はキャラクターの個性を彩る装飾パーツの塗りに入りましょう。固い金属や透けるガラス、柔らかな布など、身につけているものの質感を大切にしながら塗り分けていきます。

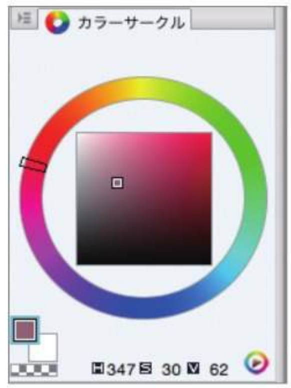
01 影を塗る色を作る

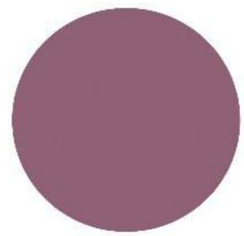
以降の工程では、影を塗るときに以下の2種の色を基本として使用します。ビビッドな色やカラフルな色を使用するため、影には灰色がかった赤を統一して使うようにしました（ただし、使う場所によっては多少色味の調整をすることもあります）。影を塗り込むときは、レイヤーは［合成モード：乗算］に設定しています。





基本影色（薄）





基本影色（濃）

02 帽子の革の部分に着彩

帽子とマフラーを着彩していくためのフォルダーとレイヤーを作成します。まずは［スポイト］ツールでラフから色を拾い、［塗りつぶし］ツールで帽子の本体部分を塗ります。前面に新規レイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにしておきます。［合成モード：覆い焼き（発光）］に設定して帽子のトップ全体にハイライトを入れます（左）。今度は［合成モード：乗算］の新規レイヤーを作成し、基本影色（薄）で帽子の影になる部分を［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で塗っていきます。帽子のつばの裏側は灰色がかった暗めの青で塗りました（中央）。その後、さらに上に新規レイヤーを追加し、［ペン］ツールの［Gペン］で縫い目や模様を描き込みます。最後に、［合成モード：覆い焼き（発光）］の新規レイヤーを追加し、［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で帽子の縁部分を中心にハイライトを描き足しています（右）。





03 ファー飾りのもふもふ感を描く

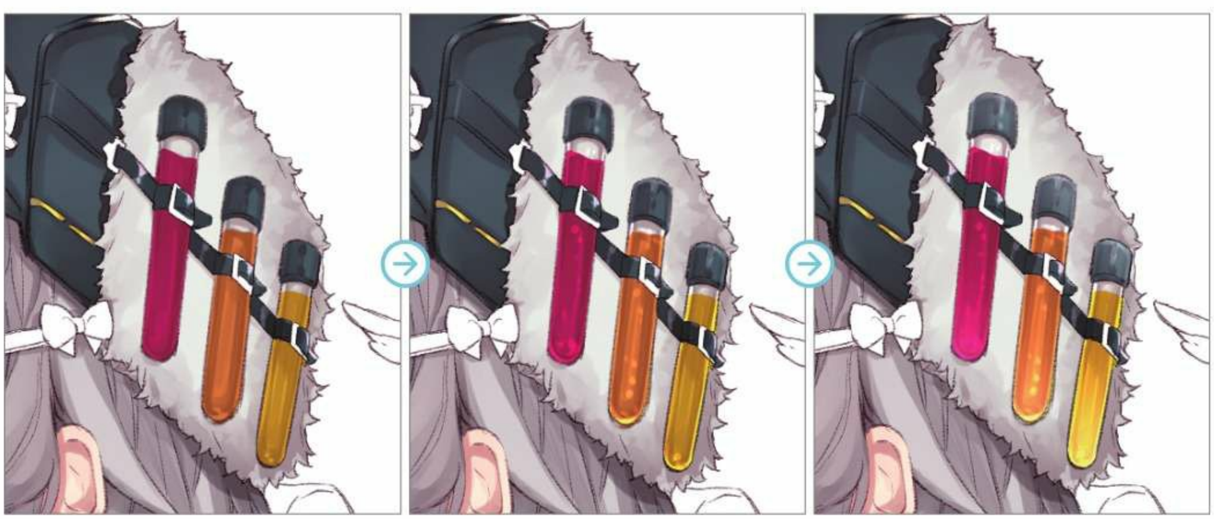
帽子のファー飾りを塗ります。帽子の本体を塗ったレイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、［スポイト］ツールでラフから色を拾って、薄いグレーで塗りつぶします。前面に新規レイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにしておきます。土台となる灰色よりも少しだけ濃い灰色を、［筆］ツールの［水彩］→［水多め］を使ってポンポンと叩くように塗り、もふもふ感を出していきます。さらに前面に［合成モード：乗算］の新規レイヤーを追加し、基本影色（薄）で影を塗り込みます。入れすぎたら［消しゴム］ツールで削って調整します。最後にファーの左側あたりにハイライトを薄く追加して仕上げました。





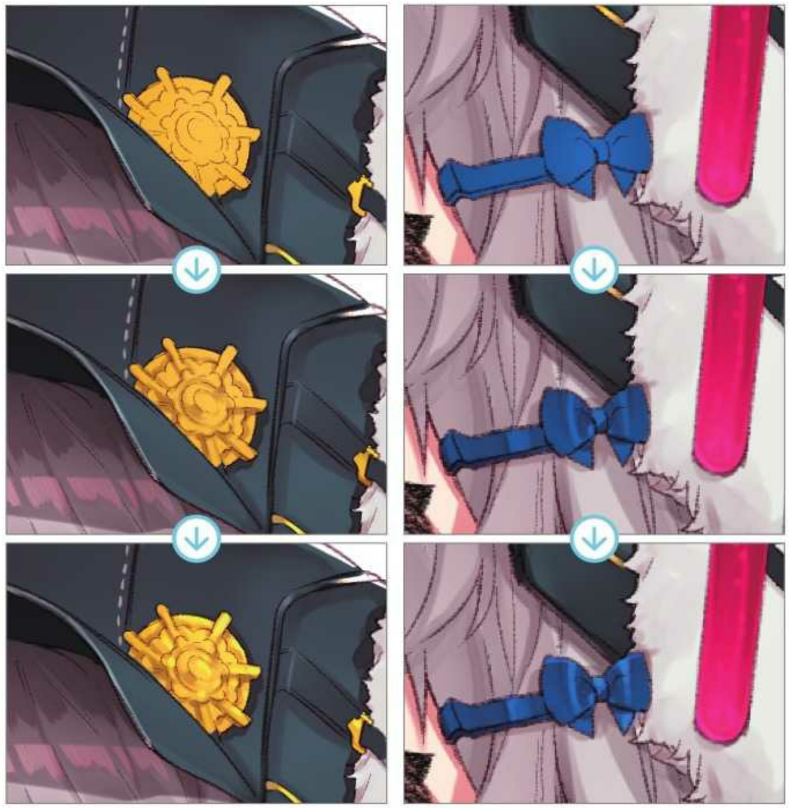
04 ガラスや液体の質感を意識してインク入れを塗る

ファー飾りを塗ったレイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、インク入れを白で塗りつぶします。前面に新規レイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにしたら、インクと蓋の色を塗ります（左）。［合成モード：乗算］の新規レイヤーを追加し、基本影色（薄）で影を塗ることで立体感を出していきます。よりガラスっぽさや液体感が出るように、［合成モード：覆い焼きレイヤー］、［不透明度：60%］の新規レイヤーを追加し、白でインク入れにハイライトを描き入れます（中央）。さらにその上に、［合成モード：加算（発光）］、［不透明度：70%］の新規レイヤーを作成し、インク入れの下部分にハイライトを追加することで液体の透明感が増す演出をしています（右）。気泡を描き入れると、より液体っぽさが出ると思います。



05 帽子の飾りや髪留めを彩色する

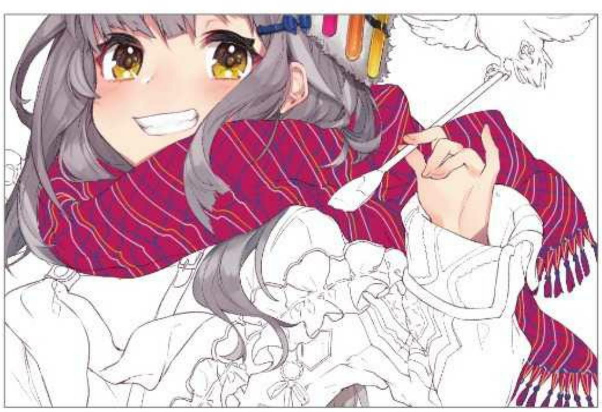
帽子の飾りと髪留めもラフから色を拾って色分けします。上に［合成モード:加算（発光）］、［透明度:70%］の新規レイヤーを追加し、それぞれの土台の色と同色系のハイライトを入れ、少しだけ明るさを出します。基本影色（薄）を使って影を描き、光沢感や立体感を加えていきます。金属の飾りはゴツゴツした雰囲気が出るよう、逆にりぼんはふっくらとした質感になるように、ブラシの設定を調整しながら描きました。最後は一番上に［覆い焼き（発光）］レイヤーを作成し、飾りや髪留めの凸部分に明るい色を置くことで、光沢感を加えています。





06 布のもったり感を意識してマフラーを描いていく

マフラーも今までの塗りの手順と同様に、まずベース色を塗り、その前面に模様や影、ハイライトを描くための新規ラスターレイヤーを重ね、［下のレイヤーでクリッピング］を適用して彩色します。模様となるラインは、［ペン］ツールの［Gペン］を使いながら、線画で描いたマフラーのシワを参照しつつ線を歪ませて描き、布の柔らかさを演出していきます（左）。影は、手前部分には基本影色（薄）を軽めに、奥まるところには基本影色（濃）を使ってしっかりめに塗っていきます（右）。最後に［合成モード：オーバーレイ］の新規レイヤーを追加し、マフラーのピンクをビビッドな色味に変更して、顔まわりが明るく見えるようにしました。



模様は、布の柔らかな質感を出すためにあまり鋭角な線は描かず、丸い曲線を意識しながら描きます



マフラーの奥側に暗い影を付けたことで、手前にある女の子の手などがはっきり見えるようになりました

07 体の線を意識しつつシャツを塗る

上半身と動物を着彩していくためのフォルダーとレイヤーを作成したら、シャツのベース色を、少し赤みのある灰色で置きます。前面にクリッピング設定した新規レイヤーを作成し、シャツの質感を出すために、白を［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で塗り重ね、［色混ぜ］ツールを使ってぼかしていきます。［合成モード：乗算］の新規レイヤーを追加し、胸まわりや脇部分に基本影色（薄）で影を描きましたが、まだ薄いように感じたため、ネクタイやマフラーの影となる部分を基本影色（濃）で塗り足しました。上着やネクタイの想定している色が濃いので、埋もれないよう強めに影を付けています。



08 シャツにグラデーションをかける

胸からお腹に向かって自然にシャツが奥まっている感じが出るよう、上から下にグラデーションを付けることにします。［合成モード：乗算］の新規レイヤーを作成し、［グラデーション］ツールから［グラデーション］→［描画色から背景色］を選択。灰色から黒のグラデーションをかけます。不透明度は［13%］程度に調整しました（左、中央）。最後に［合成モード：加算（発光）］、［不透明度：49%］で新規レイヤーを追加し、ハイライトを胸中心に加えました（右）。







09 上着に模様を描き入れながら塗る

クリッピング設定した新規ラスターレイヤーを作成し、青が少しだけ入った黒でベースの色を置きます。［スポイト］ツールでラフから色を拾いながら［塗りつぶし］ツールや［Gペン］を使って模様を描いていきます。ベースの黒が強く、服のディテールがつぶれてしまっていたので、［合成モード:加算（発光）］の新規レイヤーを上に作成し、［エアブラシ］の［柔らか］を使って青色でブラシをかけました。影部分は［合成モード：乗算］レイヤーに基本影色（薄）や基本影色（濃）で塗り重ね、見え方を調整しています。模様の色を目立たせるため［合成モード：オーバーレイ］レイヤーを追加し、模様と同じ色を［エアブラシ］で上から重ね、色を強めます。最後に奥に配置されている右腕部分にも［合成モード：乗算］レイヤーで影を落として暗くすることで、遠近感を出しました。





［加算（発光）］レイヤーでブラシをかけると、ディテールや模様がはっきりしました



10 飾りや小物に彩色する

ネクタイや衣装の飾り、女の子が持っているクロッキー帳や筆にも彩色していきます。ベースとなる色をまず白で置き、その上に新規レイヤーを作成して色分けしていきます。[合成モード：乗算] レイヤーで影を塗ります。物の質感が出るように、[筆] ツールの濃度などで強弱をつけて塗っていきます。影を塗った部分の色が沈んでしまったときは、隣接する色を [スポイト] ツールで拾いながら、[合成モード：オーバーレイ] レイヤーに塗り重ねます。筆に付いた絵の具部分やクロッキー帳の表紙には少しハイライトを乗せました。









11 動物を仕上げる

女の子のまわりにいる、猫やねずみ、鳥を塗ります。猫と鳥は少し青みがかった黒で、ねずみは灰色でベースの色を置いた後、上にレイヤーを重ねつつ影やハイライトを入れて模様や質感を加えていきます。黒で塗ることでディテールが見えにくいときは、上着のときと同様に [合成モード：加算 (発光)] レイヤー+[エアブラシ] で形を浮き出させます。動物の毛並みの光沢感を出すため、[合成モード：乗算] レイヤーに [エアブラシ] ツールの [エアブラシ] → [柔らか] を使って立体的に描きました。今回はキャラクターになじませるため、リアルさは求めず、二次元的な表現で動物を描いています。





12 テーブルの形状を意識しながら影やハイライトを入れる

上部から順に塗り進める流れで、女の子の腰まわりにあるテーブルの彩色に入ります。基本的な塗り方は今までと同じですが、円状のテーブルや、それにかかっているテーブルクロスの形状を意識して影やハイライトを入れていくのがここでのポイントです。同じ形のテーブルとクロスのセットを7つ、サイズ違いで配置しているので、すべて同じ塗り方にしてしまうと平坦な印象になってしまいます。それを避けるため、後ろに向かって影を強め、前にあるものは明るく描くことで、奥行きをはっきりと表現し、動きのある絵にしています。光があたる方向は事前に計算に入れておきましょう。



13 テーブル上の小物も鮮やかに彩色

テーブルの上にある食べ物や画材も塗っていきます。ベースとなる色をまず白で置き、その後新規レイヤーを追加して色分けします。[合成モード：乗算] レイヤーに基本影色（薄）で影を付けていったのですが、すべて同じ色で影をつけたことで各小物が埋もれてしまっているように感じたため、上に [合成モード：オーバーレイ] レイヤーを作成し、各小物のベース色を [スポイト] ツールで拾いながら、[エアブラシ] ツールの [エアブラシ] → [柔らか] でブラシをかけました。こうすることで、小物の赤やオレンジの発色が良くなります。ここでも奥行きを意識しながら影やハイライトをプラスし、テーブル上の小物も完成です。テーブルよりも鮮やかになるよう、ハイライトは強く入れました。

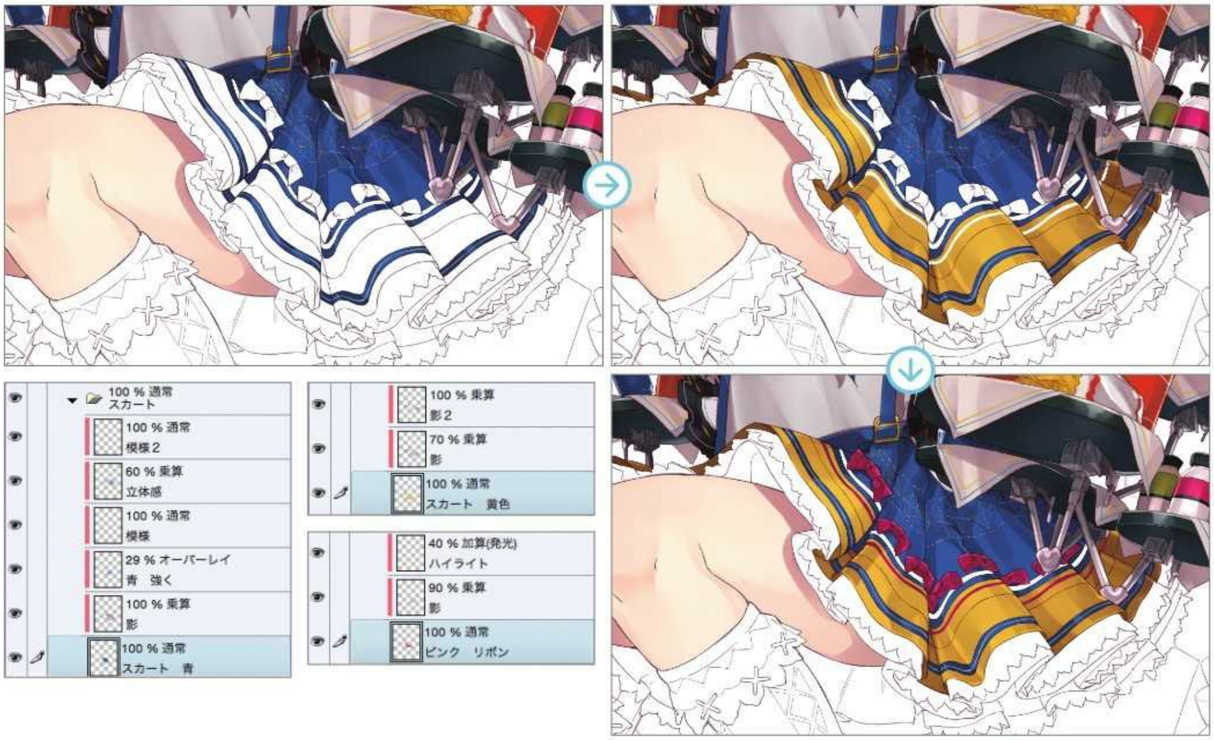






14 色ごとにレイヤーを分けてスカートを塗る

スカートは凹凸の形状が複雑なので、じっくりと塗り重ねていけるように、用いる色ごとにベースとなるレイヤーを作成します。ラフから［スポイト］ツールで色を拾いながら、まずは一番面積の多い青い部分から塗り、黄色地の部分、ピンクのリボン飾り部分と塗り進めています。黄色い部分を塗っている際、ピンクのラインも入れたいなと思ったので、［消しゴム］ツールを使って細くラインを入れました。スカートの凹部分やテーブルより後ろにある部分は、［合成モード:乗算］レイヤーに基本影色（濃）を使って濃く暗く影を塗っています。リボン部分には最後に、［合成モード：加算（発光）］レイヤーに［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］でハイライトを追加しました。



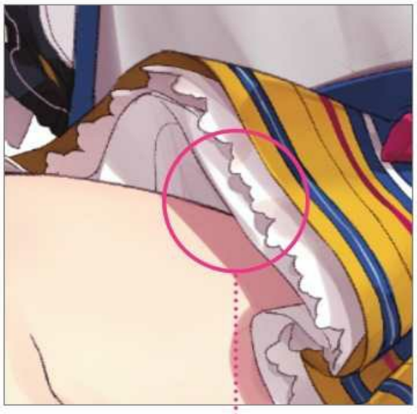
15 スカートの外側のフリルを描く

フリルは2層になっているので、1層ずつ分けて塗っていきます。まずは外側のフリルから。フリルは白いイメージですが、影が強く付きすぎると軽やかさが半減してしまうので、ベースの色は明るい灰色を選び、影とのコントラストが付きすぎないような配色にしています。柔らかな質感を演出するための最後の調整として［合成モード:加算（発光）］レイヤーを追加し、太ももに近いフリルと背面のフリルの末端部分に［エアブラシ］でハイライトを描きました。



16 内側のフリルには外側のフリルの影を入れる

次に内側のフリルを塗っていきます。基本的な塗り方は工程15と同じですが、内側のフリルには外側のフリルの影が三角に付くので、形状を考えながら影を描き込んでいきます。この影はシワによるものではなく、物体の影が落ちている表現になるので、少し濃いめの影を入れていきます。これでふわっとした立体感のあるスカートができました。

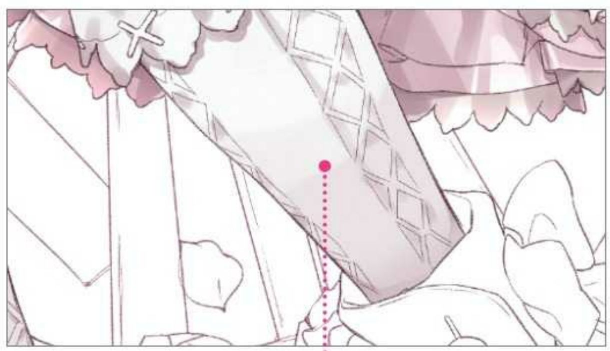


このように三角の影が落ちる



17 靴下のニット素材の柔らかさを表現する

人物の塗りの最後の工程として、女の子の足を塗っていきます。［足］フォルダーを作成し、その中にレイヤーを作っていきます。靴下はまず薄い灰色をベースとして置いた後、新規ラスターレイヤーを追加して、膝部分と足先部分に白を塗り、グラデーションを付けています。自然なグラデになるよう、［色混ぜ］ツールでぼかしました。模様やフリル部分の影はニット素材の質感を出すため、あまり強く入れずに筆をポンポンと置きながら塗ります。フリル下には少し強めに影を入れ、存在感を出しています。足の線画付近に［エアブラシ］→［柔らか］を使ってさーっと影を入れると、丸みのある立体感を出すことができます。



ニット素材部分はあまり強い影を置かずに、淡く陰影を付ける

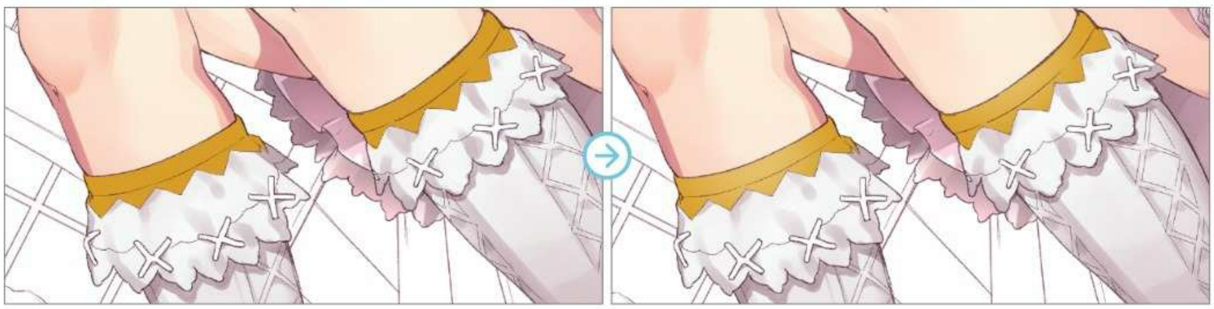




18 靴・靴下の飾り部分を彩色

[靴下上部と靴の飾りの黄色い部分] [靴下の赤いリボンと足下の黒いリボン] [足下の青いバンド] とレイヤーを分けて塗っていきます。塗り方は今までと同じように、それぞれベースの色を置き、[合成モード:乗算] レイヤーで影を入れ、[合成モード：加算（発光）] レイヤーでハイライトをプラスするという流れです。靴下上部の黄色い部分は肌が少し透けることを意識して、ベースの黄色を置いた後、[スポイト] ツールで膝部分の肌から肌色を拾い、[エアブラシ] → [柔らか] を使って中心部分にほんの少し肌色を重ねました。微調整ですが、"肌の上に靴下が乗っている"感じを表現できます（左下、右下）。





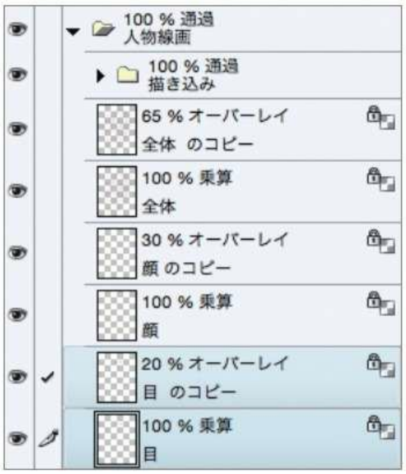
19 靴先部分をぽってりとした質感に仕上げる

最後に靴の本体部分を塗っていきます。キャラクターの女の子らしさを強調するために、先がぽってりと丸い靴に仕上げたいと思います。足下の黒いリボンのベース色と同じ色を置き、[合成モード:加算（発光）] レイヤーを重ねて、[エアブラシ] → [柔らか] で靴先に肌色を重ねて明るくします。その後 [合成モード：乗算] レイヤーに基本影色（薄）で影を描き、エナメルっぽい革の質感を出していきます。最後に [合成モード:加算（発光）] レイヤーに肌色でハイライトを加えていくのですが、靴の先に丸いハイライトを入れると、目指している「ぽってり感」が出ると思います。



20 線画の最終調整

最後に、塗りの見え方に合わせて線画の色や太さなどを調整します。線画の色を変える方法は、STEP3の工程1で解説していますのでそちらを参照してください。線画の太さを調整する方法は、まず、線画レイヤーを右クリックして表示されたメニューから［レイヤーを複製］を選択します。複製された線画のコピーの合成モードを［オーバーレイ］に設定し、不透明度を調整することで線画の濃さや太さを変更します。納得のいく線画の強さに調整できたら、複製したレイヤーと元レイヤーを結合して1つにまとめます。2つのレイヤーを選択した状態で右クリックして表示されるメニューから［選択中のレイヤーを結合］をクリックします。このとき1つにまとめられたレイヤーの合成モードが［通常］に戻ってしまうので、［乗算］に戻しておきます。目・顔・全体の3レイヤーとも線画の太さを調整しました。





［選択中のレイヤーを結合］で1つにまとめる



目の線画のコピーレイヤーを付ける前（上）と付けた後（下）。すごく若干ですが、上まつ毛と下まつ毛の線画が濃くなっています。同じように、顔や全体のレイヤーも見え方を調整していきます

MEMO ［オーバーレイ］で線画レイヤーを重ねる

私が絵を描くときによくやる作業がこの、彩色が終わったあとに線画を強めるという工程です。彩色を進めていくと、塗りに対して線画が負けてしまっているように感じることが多いため、線画の色を調整したり、線画自体を太くしたりして全体の見え方を調整しています。
［合成モード：通常］で線画を重ねると、せっかく作った色が暗くなり、さらに線がとても太くなってしまうのですが、［合成モード:オーバーレイ］はコントラストと彩度を高めて合成してくれるので、元の線画の色が少しだけ鮮やかになり、線は控えめに太くなるという効果が得られます。お気に入りのテクニックの1つです。

21 描き込みを調整して仕上げる

最後に、彩色中に不自然に感じたところや、表現しきれなかった部分、付け加えたいと思った部分を調整します。ここの段階での描き足しは、基本的には［人物線画］フォルダー内にある［描き込み］フォルダーにレイヤーを作成し、作業していきます。部分部分を拡大しながら、塗りたしやはみ出しの確認もしておきましょう。スカートの模様や飲み物のデザインを書き加えたり、ハイライトを加えて質感を高めたり、［合成モード：オーバーレイ］レイヤーに色を重ねて彩度を上げたりしています。さらに女の子のまゆげが浮き出ているように見えたので、線画の色を髪の影色に変更し、調整しました（右下）。







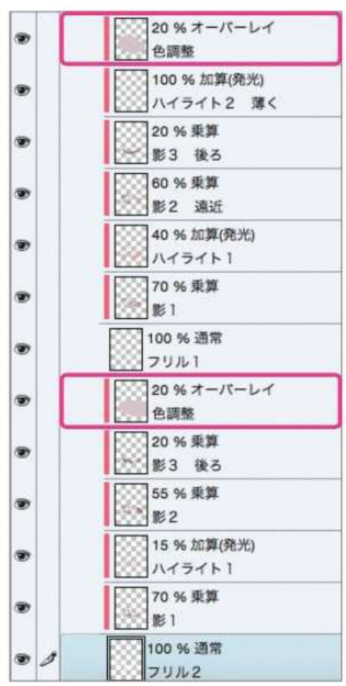
描き込みや調整を行ったレイヤー構成



22 スカートの色味の調整

スカートのフリルの色が気になったので、一旦スカートの塗りのフォルダーに戻り、フリルの一番上に［合成モード：オーバーレイ］で明るい灰色を重ね、不透明度を調整して色が明るくなるようにしました。外側と内側のフリルどちらにも同じレイヤーを複製して入れています。これでスカートに軽さが出ました。





23 人物の塗りが完了

長い道のりでしたが、これでひとまず絵のメインである人物の塗りは完了です。次からは背景の塗りに入っていきます。ここまで行ってきた塗り方を応用しつつ、背景の前面にある小物から塗っていきます。



STEP

05 背景を塗って仕上げる

人物を塗り終えたら、背景の塗りにかかります。たくさんの色を使っていきますが、目立たせたいものと背景になじませたいもので使う色の彩度や明度を分けるのがポイントです。最後に背景に水玉模様のグラフィックを加えて仕上げていきます。

01 背景の色が人物にかぶらないようにする

背景を塗るときに人物に色がはみ出ないように、レイヤーを追加します。背景の線画を非表示にし、人物部分のみを表示。[自動選択]ツールの[自動選択]→[他レイヤーを参照選択]を選び、[ツールプロパティ]パレットで[複数参照:すべてのレイヤー]に設定します。レイヤーパレットで[人物 色]フォルダーを選択した状態でイラストの余白部分をクリックして選択範囲を作成します。次に、[選択範囲]メニュー→[選択範囲を反転]を適用し、人物と動物を囲む範囲選択を作ります。[人物 色]フォルダーの下に新規ラスターレイヤーを作成し、選択範囲を[Gペン]や[塗りつぶし]を使って灰色に塗ります。このレイヤーがカバー代わりになり、背景の彩色が人物部分にはみ出ないようになります。





02 レイヤーとフォルダーを整理する

背景彩色作業に入る前に、レイヤーパレットの整理をして、背景彩色用のフォルダーも準備します。まず[人物]フォルダーを新たに作成し、[人物線画][人物 色][人物用グレー]をこのなかに格納します。背景部分も[背景 前]フォルダーと[背景 後ろ]フォルダーを新たに作成し、線画レイヤーをそれぞれ振り分けて入れ直しています。背景塗り分け用のレイヤーも、右図のように準備しました。

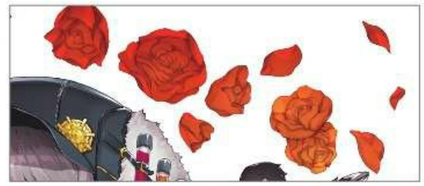


03 薔薇を塗る

背景の彩色に入ります。背景の前にある小物から塗っていきますので、後ろ部分は非表示にして作業を進めます。今回の絵のポイントとなっている薔薇は、ラフでは赤～黄色～青へとグラデーションしていますが、ベース色はすべて赤で塗り分けます。その後、グラデーションさせるための新規レイヤーを重ね、赤から青へ変化するよう、各色を［エアブラシ］ツールの［エアブラシ］→［柔らか］で塗っていきます。きれいに変化させたかったので、グラデーションツールは使いませんでした。その後、［合成モード:加算（発光）］レイヤーにハイライトを入れ、［合成モード:乗算］レイヤーで影を描き、［合成モード：オーバーレイ］で色を重ねて鮮やかに調整しました。人物に負けない立体感を目指しています。



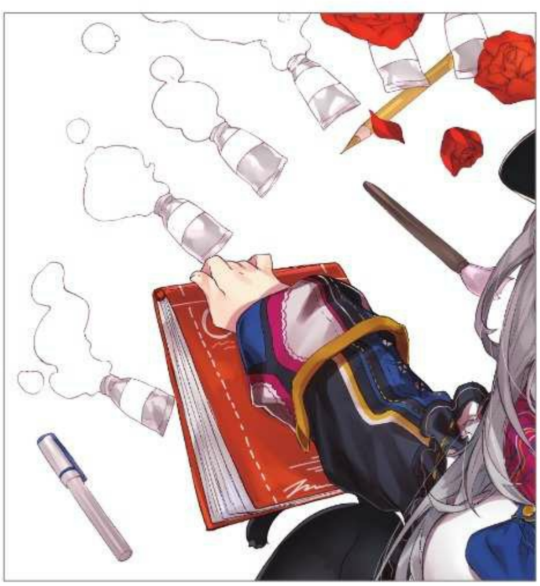




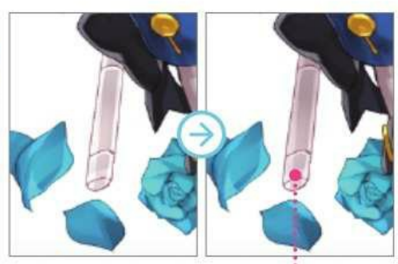


04 手前にある小物の彩色

絵の具の容器やペンなどを塗ります。ベース色を白で塗ったら、新規ラスターレイヤーを作成して各色で塗り分けます。［合成モード：乗算］レイヤーに基本影色（薄）で影を付け、［合成モード：加算（発光）］レイヤーでハイライトを入れています。薔薇や足の後ろにある小物はさらに影を加え、奥行きを出しました（上中央、右上）。ペンには一直線のハイライトを入れていますが、絵の具のチューブはそれぞれ違う場所にハイライトを入れてチューブの凹みを演出し、使い古されている感じにしています（左）。







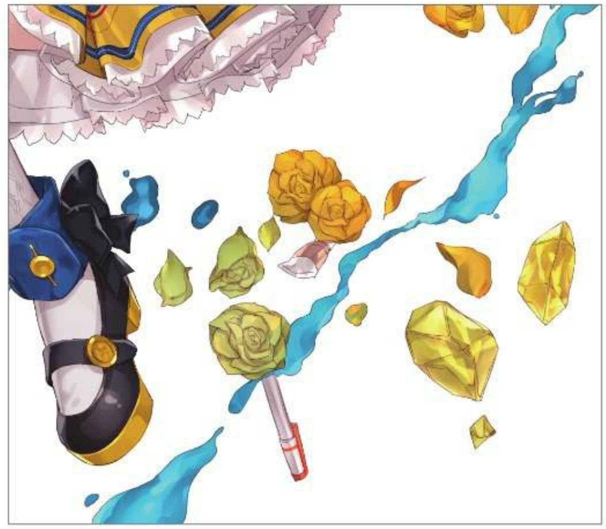
影を重ねて1トーン暗くすることで、絵のなかに前後を付け奥行きを出します



05 液体や石など鮮やかな色味の部分を塗る

チューブから飛び出た絵の具や、右下に置いている鉱石、液体も塗っていきます。ベース色を塗った後、新規レイヤーを追加し、各色を色分けします。影を付けたら、[合成モード：オーバーレイ] レイヤーに色を重ねて鮮やかにします。さらに [合成モード：加算（発光）] レイヤーでハイライトを入れ、薔薇と同じくらいの彩度、明度になるようにきれいに塗っていきます。飛び出た絵の具はハイライトを入れず、線画付近を濃い色に、中央は明るくすることで、トロッとした液体の質感を出しました（左）。鉱石は、薔薇のグラデーションの邪魔にならないよう、薔薇と同系色の配色にしています（右）。





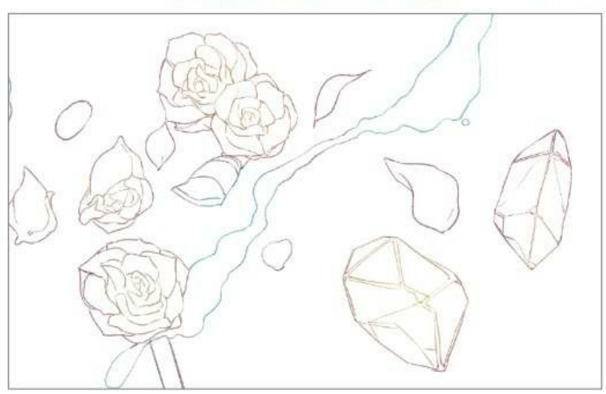
06 線画の色を調整する

次に、[背景 前] の線画の色を変更します。塗りと線画をなじませて、柔らかい雰囲気にするための調整です。[前線画] フォルダーに入っている線画レイヤーに、[透明ピクセルをロック] を適用し、[エアブラシ] ツールなどを使って塗り替えていきます。塗り替える色は、それぞれの塗られている色を [スポイト] ツールで拾って使っています。薔薇の中央の細かく花弁が重なっているところなどのように、物体の中心部分には明るめの色を置き、別の物と隣接している部分など、物体の外側部分には数段暗めの色を置くことで、より立体感を出すことができます。





線画の色を塗りと合わせると、立体感を出しながら、柔らかい印象になります



07 コピック、額縁、パレットの塗り込み

背景の前面にある小物を塗ったら、背景の後ろ側にある小物を塗っていきます。まずは右側に配置されているコピック、額縁、パレットの順で塗っていきます。基本的な塗りの作業は、人物や背景（前）の手順と同じで、レイヤーモードを変えて色を調整したり、基本影色を使って影を付けたり、ハイライトを塗るという内容です。コピックペンはサイズが大きいので、肌色や灰色など控えめな色を置くことで全体のバランスを取りました（左上、上中央）。額縁はフレーム部分とキャンバス部分でレイヤーを分けて彩色し、キャンバス部分には明るい色で空の絵画を描いてみたのですが、手前にある花や人物の彩色と同化してしまったので、［合成モード：乗算レイヤー］に薄く影色を重ね、色を暗くしました（右上、右下）。パレットは、ベース色を置いた後、［合成モード：乗算レイヤー］に［筆］ツールの［水彩］→［水多め］でたくさん斜線を引き、木目調にしています（中央、左下）。

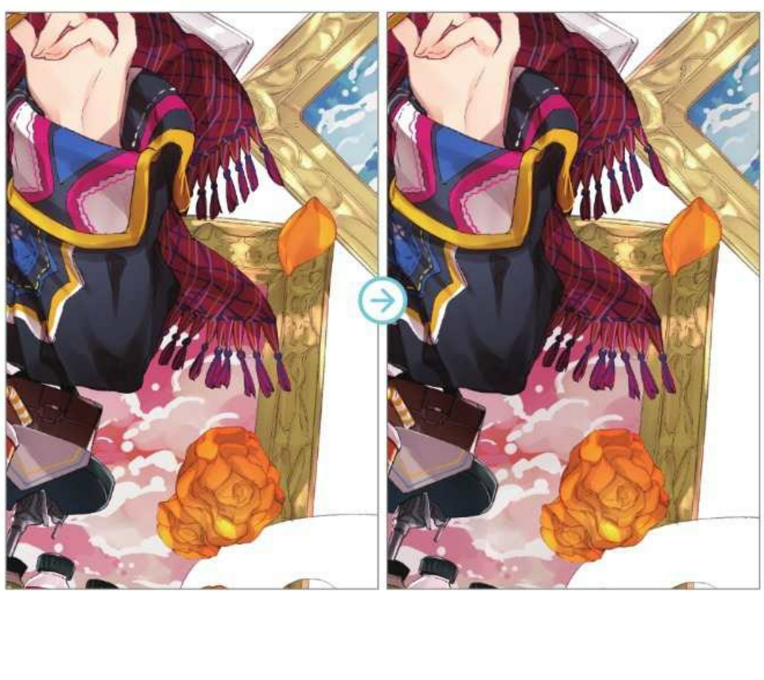






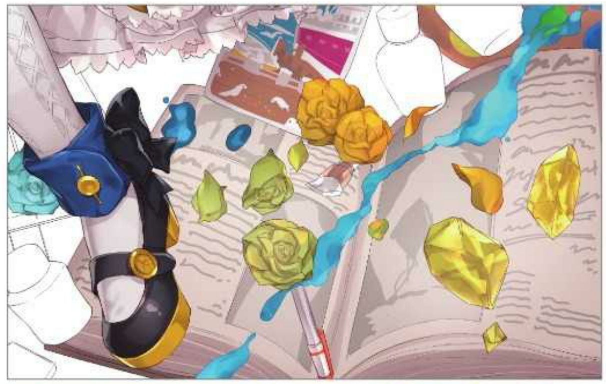






08 絵画、資料、イーゼル、画材の塗り込み

画面下部に散らばっている小物も塗り進めます。紙ものはシワや影が出来にくいので、シンプルに色を置いて仕上げます。開いている本は、発光感を出さずに紙の照り返しを入れたかったので、[合成モード：スクリーン] にハイライトを入れました（右上）。イーゼルはパレット同様、木目調を出すために筆の跡を残して塗っています（右下）。インクの小瓶には、揺れるインクを描きました。前面にあるインクよりも薄い色を選び、ぶつかり合わないように調整します。また、中身が透けて見えるガラスの素材を描くときは、しっかりと強いハイライトを加えると透明感が増しますので試してみてください。最後に [合成モード：通常]、[不透明度：50%] のレイヤーに白で瓶のラベルを描きました（左下）。







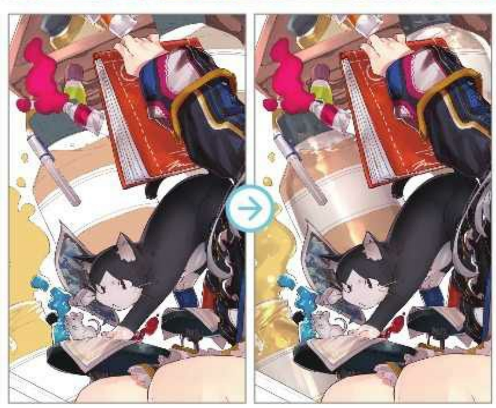
09 左側にある大物の画材も彩色する

上部にある資料や画材箱、インク容器も塗り進めます。サイズが大きく、画面を占める割合も広い分、茶系の落ち着いた色を基調とすることで、邪魔にならない配色を探りました。画材箱に入っているインク容器も透明ですが、箱のなかにあるので、ハイライトは控えめに（左下、右上）。逆に外に出ている大きなインク容器には、強めのハイライトを入れています。キャップ部分は薄いハイライトにすることで質感の違いを表現しました。溢れたインクは、水っぽさが出るようにハイライトや気泡を入れ、絵の具のトロッとした感じとは違い、さらりとした印象になるよう工夫しています。影は [色混ぜ] ツールの [色混ぜ] → [色混ぜ] でぼかし、淡く入れる程度にとどめます（下中央、右下）。



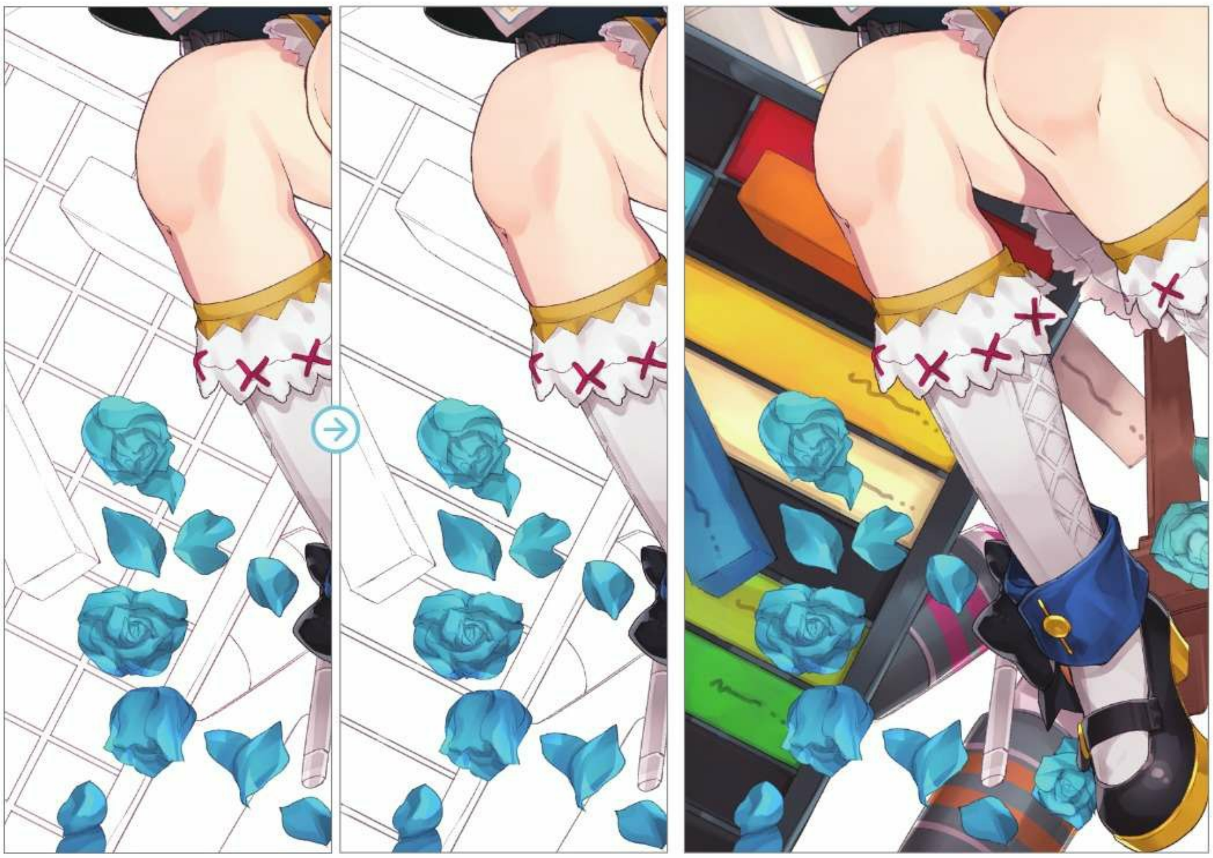






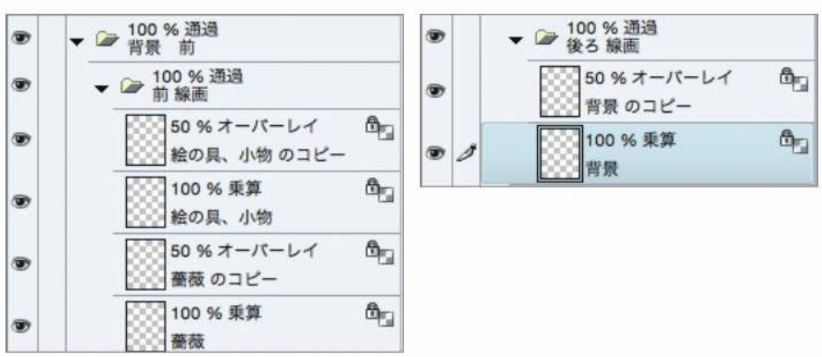
10 パステルを修正して塗る

パステルの画材を正方形で描いていたのですが、違和感に気づいたので長方形に線画を修正します（左、中央）。次に、箱とパステル本体を塗っていきます。どちらも、ベース色を置いた後に影やハイライトを付けていくのですが、パステル本体にはさらに［合成モード：オーバーレイ］レイヤーを重ね、各部分の色を［スポイト］ツールで拾いながら、［筆］ツールの［水彩］→［水多め］で筆をポンポンさせつつ塗りました。こうすると凸凹した風合いが出て、箱との質感に違いを出せます。最後に、印字された文字をさらっと描き、全体的に色味を統一させるため［合成モード：オーバーレイ］レイヤーで赤みがかった灰色を薄く重ねています（右）。



11 線画の最終調整

ここまでで彩色が終わったので、仕上げの工程に入ります。まずは人物を描き終えたときと同じように、背景の線画を強めていきます。線画レイヤーを［合成モード：オーバーレイ］で複製し、不透明度を調整して統合する流れです。今回はいずれも［不透明度：50%］がちょうど良く感じたので、そのように設定しています。

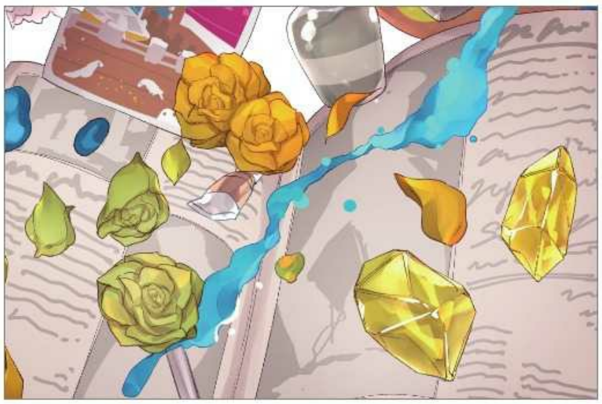


12 塗りたしや描き込みを行う

線画の調整が終わったら、背景の描き込みをしていきます。背景の線画のフォルダー内に描き込み用のフォルダーを作成し、塗りたしや描き込みのレイヤーを追加します（右上）。全体の見え方を確認しながら、飛び散っている液体まわりにしずくを追加したり、ハイライトを加えて強弱を付けたりしました。コピックや瓶のラベルなどにも文字を描き足しています。絵のなかの情報量が増えることで、どんどんと質が高まっていきます。





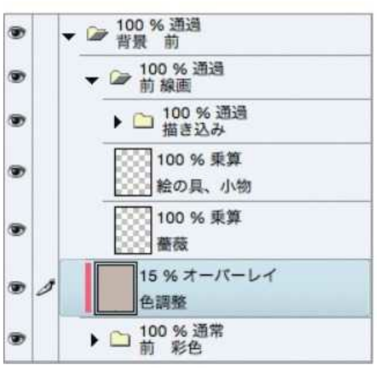




13 背景の色味の調整

描き込みを終えて再度全体を俯瞰して見ると、背景の色が強く、人物と同じくらい画面上に出てきてしまっているので、色味を調整します。[背景 前]、[背景 後ろ] フォルダーの彩色フォルダーの上に [合成モード：オーバーレイ] で色調整用のレイヤーを作り、[下のレイヤーでクリッピング] を適用します。このとき、フォルダー（この場合は彩色フォルダー）のレイヤーモードが [通過] の場合、クリッピングのチェックをしても効果がありません。あとで色調整をする可能性のあるフォルダーは [通常] に設定しておきましょう。追加したレイヤーに茶色がかった明るい灰色を乗せ、不透明度を調整します。あまり強く色を乗せすぎると、色褪せて見えたり、せっかく付けた陰影の効果が弱まってしまったりするので、ほんの少し色を変える程度を意識します。



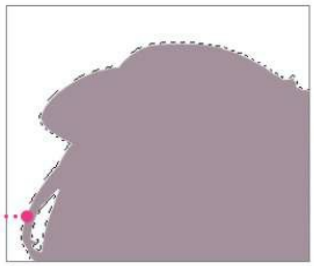




14 各要素を浮き出させる「ぼかしレイヤー」の作成

人物と背景を分け、埋没しないように見せるために、イラストを囲む「ぼかしレイヤー」を作っていきます。工程01で作成した［人物用グレー］レイヤーを活用します。色を赤みがかった灰色に変え、［自動選択］ツールから［編集レイヤーのみ参照選択］を選び、人物部分をクリックして選択します（右）。その状態で、［選択範囲］メニュー→［選択範囲を拡張］を選びます。［選択範囲を拡張］ウィンドウが表示されるので、［拡張幅：5px］にし、［拡張タイプ：角丸］を選んで適用します（左）。すると、選択範囲が外側に5px分、大きくなります（中央）。







15 レイヤーのエッジをぼかしてイラストと合わせる

選択を解除して、ぼかし加工を加えます。ここで選択を解除しないとぼかしが適用されないので注意してください。［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選択し、表示された［ガウスぼかし］ウィンドウでぼかす範囲を設定します。今回は［ぼかす範囲：30］に設定しました（右上）。これで「ぼかしレイヤー」は完成です。このレイヤーを［合成モード：乗算］、［不透明度：80％］にして彩色レイヤーと重ねると、人物のまわりに薄くブラシをかけたような囲みができ、造形が浮かび上がってきます。背景にも同じように、「ぼかしレイヤー」を作成して適用しました（右下）。







16 背景にドット柄を挿入する

背景の余白部分が物足りなく感じたため、グラフィック的なデザイン要素を盛り込みます。かわいい雰囲気を出したかったので、ドット柄を入れることにしました。[ファイル]メニュー→[読み込み]→[画像からパターン]を選択し、自作したドット柄の透過PNGデータを開きます。選択したドット柄がパターン状に背景に広がるので、拡大縮小して、好みの大きさに調整します。

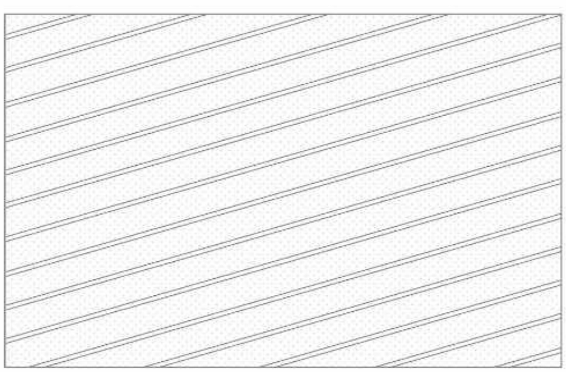


読み込んだ画像を拡大縮小するためのスライダが表示されるので、好みの大きさになるまでドラッグして調節します



17 ドットの色を調整して斜線を追加する

ドット柄の色をイラストに合わせて変更したいのですが、画像を読み込んだ状態のレイヤーでは色を変えられないので、画像レイヤーを右クリックして表示されたメニューから[ラスタライズ]を選択します。するとレイヤーが通常のレイヤーに変わるので、[透明ピクセルをロック]をオンにし、色を黒から灰色に変更しました。[不透明度:40%]に設定し、さらに淡い色味にします。ドットだけでは寂しかったので、[図形]ツールの[直接描画]→[直線]で斜線を描き、色味と不透明度を調整して背景のグラフィックを作成しました。



背景のグラフィック。ここから斜線レイヤーの不透明度を[25%]にし、背景に溶け込ませました



18 最終色調整を施す

最後に、まだ少しだけ背景の後ろの色味が濃く、迫ってきているような印象に感じたため、より女の子や動物、背景の前面にある小物が目立つよう、背景後ろ部分の色を薄めます。[背景 前] フォルダーと [背景 後ろ] フォルダーの間に、新規ラスターレイヤーを作成。[合成モード：スクリーン] に設定します。人物と背景の前面部分以外を範囲選択し、作成したスクリーンレイヤーに白を塗ります(左)。[不透明度：10%] に設定し、背景の後ろ部分の色味をほんの少し、落ち着かせました(右)。







MEMO 最終調整の重要性

ちょっとした色の変化や、明暗を加えるだけで、イラストの印象や背景の見え方が変わります。イラストの彩色が終わってもそれだけで終わりにせず、理想の色合いや雰囲気が出せるまで色を足したり引いたりして調整していきましょう。CLIP STUDIOにはさまざまな種類の合成モードが揃っているので、どの合成モードを選ぶとどんな効果が出るのか、実験的に試してみるとよいと思います。思わぬところで良い効果が現れて、お気に入りのテクニックになることもありますよ！

19 イラストの完成!

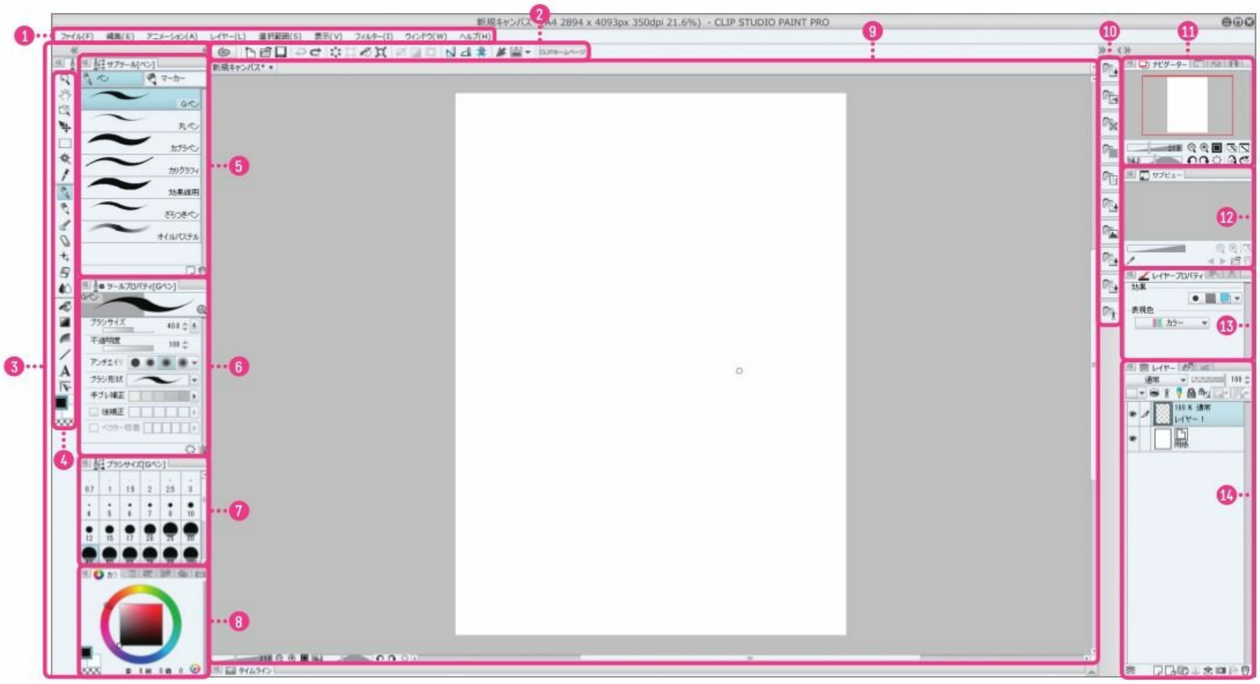
これで全体の最終調整が終わり、イラストが完成しました。平面的な構図の絵画やデザインが好きで、いつか調整してみたいと思っていた描き方に、今回挑戦してみました。いろいろ悩みましたが、無事に完成できてよかった…。最後まで読んでくださり、ありがとうございました!



CLIP STUDIO PAINTの インターフェース紹介

CLIP STUDIO PAINTの画面構成や主要な各種ツールは以下のようになっています。本書ではここに記載している名称を使って解説を進めていますので、用語として覚えておいてください。

01 画面構成



❶ **メニューバー**
ファイルの新規作成や編集、選択範囲の操作など、CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能はここから選んで使用します。

❷ **コマンドバー**
各種機能がアイコンで表示されます。アイコンをクリックすると、各機能を使うことができます。[ファイル] メニュー→ [コマンドバー設定] で表示された [コマンドバー設定] 画面で、よく使う機能のアイコンを表示させるなど、使いやすいようにカスタマイズすることもできます。

❸ **パレットドック**
複数のパレットを格納するエリアです。

❹ **ツールパレット**
[筆] ツールや [塗りつぶし] ツールなど、イラストを描く際に必要なツールが並んでいます。

❺ **サブツールパレット**
選択したツールの設定を切り替えるためのエリアです。

❻ **ツールプロパティパレット**
選択したサブツールの詳細設定を行います。

❼ **ブラシサイズパレット**
選択しているブラシのサイズを設定します。

❽ **カラーパレット**
描画する色を設定します。

❾ **キャンバス**
イラストを描くエリアです。最初に設定したサイズで用意されます。

❿ **素材パレット**
柄、背景、単色パターンなど、イラストで使用する素材が各フォルダに格納されています。

⓫ **ナビゲーターパレット**
キャンバスに表示中のイラスト全体が表示されます。下部のツールではイラストの拡大や縮小、回転などを行うことができます。

⓬ **サブビューパレット**
ラフ案や参考資料画像を表示させたりなど、作業中のイラストとは別の画像を表示することができます。[スポイト] ツールを使って、色を拾うこともできます。

⓭ **レイヤープロパティパレット**
選択したレイヤーの各種設定を行うことができます。

⓮ **レイヤーパレット**
作成・追加したレイヤーの管理をここで行います。順番を入れ替えたり、フォルダを使って整理したりと自由度高く編集することができます。

02 ツールパレットの各種機能

虫めがね
キャンバスの拡大・縮小の操作を行う

移動
画面表示の移動や回転を行う

操作
画像素材などの変形や回転、レイヤーの選択、3D素材や定規の操作などを行う

レイヤー移動
特定のレイヤー画像を選んで移動する

選択範囲
図形や描画によって、さまざまな選択範囲を作成する

自動選択
キャンバス上にある同色の連続部分を選択範囲として自動的に読み込む

スポイト
画像上をクリックすることで、その描画色を拾う

ペン
つけペンのように強弱のついた線を描画したり、マジックのように均等な太さの線を描画したりできる

鉛筆
鉛筆のように濃淡のついたタッチを描画できる

筆
水彩、油彩、墨から筆の種類を選び、複数の色をなじませるように描画できる

エアブラシ
エアブラシのように、ぼけ足のついたタッチで描画できる。ハイライトなどに用いる

デコレーション
画像などのパターンを連続して描画する

消しゴム
描いた線や読み込んだ画像を消すなど、キャンバス上をドラッグすることで画像を消去する

色混ぜ
キャンバスをドラッグした部分の色をなじませるようにぼかす

塗りつぶし
線で閉じられた領域や指定した範囲内を塗りつぶす

グラデーション
ラスターレイヤー上をドラッグすることで、グラデーションを描画する

等高線塗り
2色の線に挟まれた領域をクリックすると、滑らかなグラデーションを作成できる

図形
直線、曲線、図形などのさまざまな図形を作成する。定規も作成できる

テキスト
テキストの作成や吹き出しを作成できる

線修正
ベクターレイヤーの描画を修正する。キャンバス上の細かいごみを取ることもできる

メインカラー
サブカラー
透明色

>>> Appendix

CLIP STUDIO PAINTのおすすめ機能

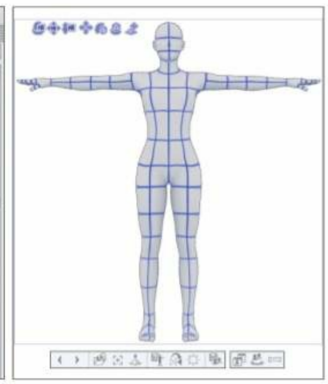
ここでは、著者の解説では触れられなかったCLIP STUDIO PAINTの便利な機能、使える機能をピックアップして紹介します。イラストの質を高めるためにぜひ活用してみてください。

01 3D素材を利用する

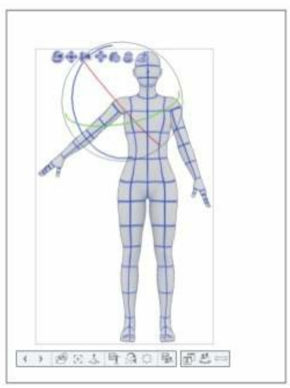
CLIP STUDIO PAINTには、素材として3Dデッサン人形が用意されています。ドラッグ操作で自分の好きなポーズを取らせることができ、さらにアングルを回転させることもできるので、構図取りやデッサンの下絵として活用するとよいでしょう。バランスの取りづらい人物のポージングも、不自然にならずに描くことができます。

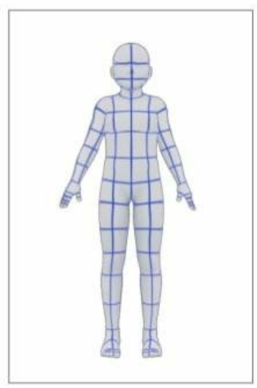
3D素材を使用するには、［素材］パレットから［3D］を選択し、［ポーズ］→［全身］を選択します。右側に、あらかじめポーズが設定された3D人形の素材が表示されるので、イメージに近いものがあれば、キャンバスにドラッグ&ドロップして読み込みます。自分で一からポーズを付けたいときは、［体型］を選んでドラッグ&ドロップすると、キャンバスにTポーズの3D人形が現れます（右）。





動かしたいパーツの上にポインターを乗せ、赤く表示されたらドラッグしてポーズを作っていきます。パーツをクリックしたときに表示される赤・青・緑の円状のハンドル（マニピュレーター）をドラッグしても、パーツを動かすことができます（左）。
その他、画面に表示される［オブジェクトランチャー］の機能を使用すれば、体型をこどものものに変えることなども可能です（右）。





移動マニピュレーター



❶カメラの平行移動 ❷カメラの回転 ❸カメラの前後移動 ❹3D素材の移動 ❺3D素材を縦方向に回転 ❻3D素材を横方向に回転 ❼3D素材をベースにスナップ

オブジェクトランチャー



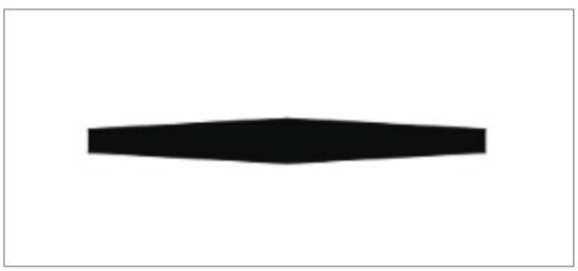
❶前の3Dオブジェクトを選択する ❷次の3Dオブジェクトを選択する ❸カメラアングル一覧を表示する ❹選択中の3D素材を中心に表示する ❺3D素材を3D空間の床面に接地させる ❻ポーズを素材パレットに登録する ❼ポーズを左右反転する ❽初期のポーズに戻す ❾体型を素材パレットに登録する ❿体型と頭身を調整するウィンドウを表示する ⓫体型の詳細を調整するウィンドウを表示する ⓬パーツごとに体型の長さや太さを調整する

02 オリジナルブラシを作成する

CLIP STUDIO PAINTには元々豊富な描画ツールが備わっており、それぞれは［サブツール詳細］パレットにて好みのストロークやブラシの形状を設定することが可能です。さらに、自分で描画した図形やイラストをブラシの先端形状の素材として登録することで、オリジナルのブラシを作ることもできます。
より自分らしい表現を模索する過程でブラシの調整を行うと、ぴったりはまる表現が生まれることもあるかもしれません！ここでは、ブラシの先端に自作の素材を使い、オリジナルのブラシを作成する基本的な方法を解説します。



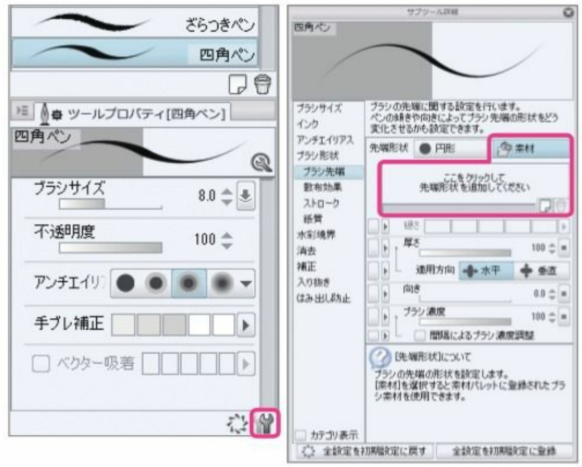
［レイヤー］メニュー→［レイヤーの変換］で［表現色］が［グレー］あるいは［モノクロ］に設定されているレイヤーを用意します。レイヤーの表現色は、［レイヤープロパティパレット］で変換することも可能です。



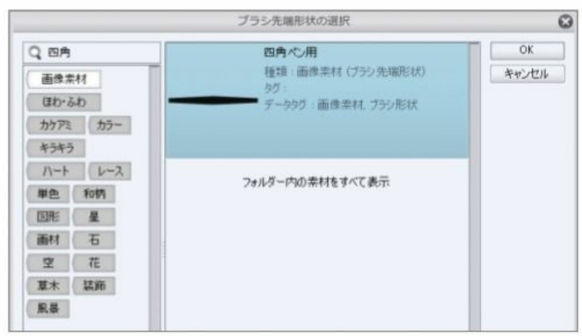
レイヤーに、ブラシの先端に使用したい任意の形状を描きます。サンプルでは、［図形］ツールの［直接描画］→［多角形］を使い、図のような形状を描きました。

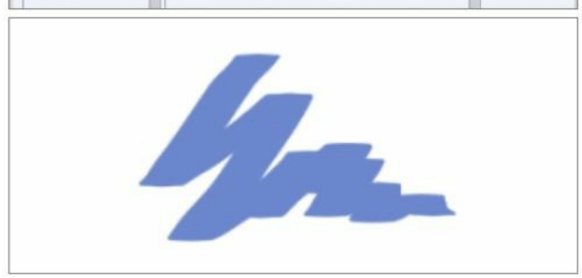


［編集］メニューの［画像を素材として登録］を選択し、［素材のプロパティ］画面を開いたら、［素材名］を入力し、［ブラシ用素材設定：ブラシ先端形状として使用］をオンにします。さらに［素材保存先：ブラシ］を選択して［OK］ボタンを押します。



元にしたい描画ツールを複製し、名称を新規のものに変更したら、［サブツール詳細パレット］を開き、［ブラシ先端］項目にて、［素材］を読み込みます。





［ブラシ先端形状の選択］画面が開くので、先ほど登録した形状を選びましょう。その他、細かい設定を任意で行えば、オリジナルブラシの完成です！

ショートカットキー一覧

ショートカットキーをうまく活用すると、作業の効率化に役立ちます。ここではソフトに元々設定されているショートカットキーを紹介します。よく使う機能には、自分で使いやすいショートカットキーを設定しておくとよいでしょう。

※Macをお使いの場合は、[Ctrl]→[Command]、[Alt]→[Option]に置き換えてください。

CLIP STUDIO PAINT共通のショートカット

ショートカット後の動作	入力するキー
前のサブツールに切り替え	,(コンマ)
次のサブツールに切り替え	.(ピリオド)
手のひら(移動)	Space
回転	Shift + Space
虫めがね(拡大)	Ctrl + Space Mac OS Xをお使いの場合は、先に[Space]キーを押した後、[Command]キーを押してください
虫めがね(縮小)	Alt + Space
メインカラーとサブカラーを切り替え	X
描画色と透明色を切り替え	C
レイヤー選択	Ctrl + Shift

ツールのショートカット

切り替わるツール	入力するキー
虫めがね	/
移動(手のひら)	H
移動(回転)	R
ペン	P
鉛筆	P
筆	B
エアブラシ	B
デコレーション	B
消しゴム	E
色混ぜ	J
塗りつぶし	G
グラデーション	G
等高線塗り	G
自動選択	W
範囲選択	M
図形	U
スポイト	I
レイヤー移動	K
操作(オブジェクト)	O
操作(レイヤー選択)	D
テキスト	T
線修正・ごみ取り	Y ※PRO/EX

コマンドに関するショートカット

メニュー項目	入力するキー
ファイルメニュー	
新規	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
閉じる	Ctrl + W
保存	Ctrl + S
別名で保存	Shft + Alt + S, Ctrl + Shft + S, Ctrl + Alt + S
印刷	Ctrl + P
環境設定	Ctrl + K ※Windows
ショートカット設定	Ctrl + Shift + Alt + K ※Windows
修飾キー設定	Ctrl + Shift + Alt + Y ※Windows、PRO/EX
CLIP STUDIO PAINTを終了	Ctrl + Q ※Windows
編集メニュー	
取り消し	Ctrl + Z
やり直し	Ctrl + Y, Ctrl + Shft +Z
切り取り	Ctrl + X, F2
コピー	Ctrl + C, F3
貼り付け	Ctrl + V, F4
消去	Del, BackSpace, Ctrl + Del, Ctrl + BackSpace
選択範囲外を消去	Shift + Del, Shift + BackSpace
塗りつぶし	Alt + Del, Alt + BackSpace
変形(拡大・縮小・回転)	Ctrl + T
自由変形	Ctrl + Shift + T
レイヤーメニュー	
新規ラスターレイヤー	Ctrl + Shift + N
下のレイヤーでクリッピング	Ctrl + Alt + G
下のレイヤーと結合	Ctrl + E
選択中のレイヤーを結合	Shift + Alt + E
表示レイヤーを結合	Ctrl + Shift + E

コマンドに関するショートカット

メニュー項目	入力するキー
範囲選択メニュー	
すべてを選択	Ctrl + A
選択を解除	Ctrl + D
再選択	Ctrl + Shift + D
選択範囲を反転	Ctrl + Shift + I, Shift + F7

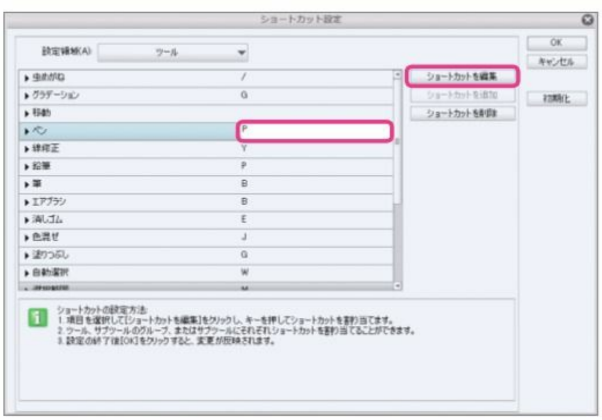
メニュー項目	入力するキー
表示メニュー	
ズームイン	Ctrl + Num+ , Ctrl + ;
ズームアウト	Ctrl + Num− , Ctrl + −
ピクセル等倍	Ctrl + Alt + 0（ゼロ）
全体表示	Ctrl + 0（ゼロ）
表示位置をリセット	Ctrl + @
ルーラー	Ctrl + R ※PRO/EX
定規にスナップ	Ctrl + 1 ※PRO/EX
特殊定規にスナップ	Ctrl + 2 ※PRO/EX
グリッドにスナップ	Ctrl + 3 ※PRO/EX
スナップする特殊定規の切り替え	Ctrl + 4 ※PRO/EX

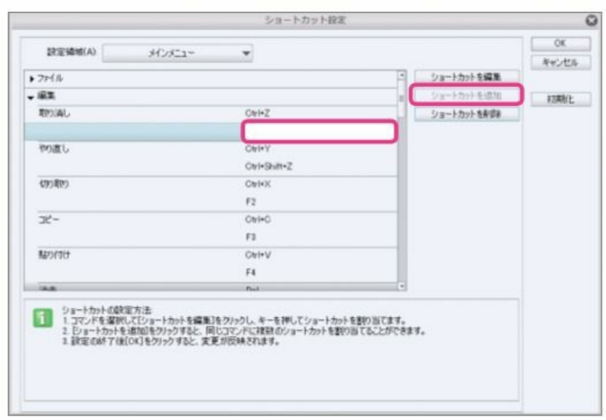
01 ショートカットキーを自分で編集・追加する

よく使う機能には、自分で使いやすいショートカットキーを割り当てることもできます。[ファイル]メニューから[ショートカット設定]を選び、表示された[ショートカット設定]ウィンドウで設定を行います。

ショートカットをオリジナルで設定するには、ウィンドウ上部に表示されている[設定領域]のプルダウンメニューで編集したい項目を選び、その下に表示されたツールや設定の一覧から任意のものを選んで[ショートカットを編集]ボタンをクリックします。ショートカットキー表示部分が入力できる状態に変わるので、任意のキーを入力し、[OK]ボタンを押して適用します。すでに使われているショートカットキーを入力した場合はメッセージが表示されるので変更します（左）。

ショートカットの追加は、ウィンドウ上部に表示されている[設定領域]のプルダウンメニューでショートカットを追加したい項目を選び、その下に表示されたツールや設定の一覧から任意のものを選んで[ショートカットを追加]ボタンをクリックします。キー入力欄が新しく表示されるので、任意のキーを入力し、[OK]ボタンを押して適用します。すでに使われているショートカットキーを入力した場合はメッセージが表示されるので変更します（右）。





表現したい世界を描く！
CLIP STUDIO PAINT PRO
イラストレーションテクニック

2016年4月21日　初版第1刷発行

著者：もくり、烏羽雨、Mika Pikazo

装幀・デザイン：waonica

編集：伊藤千紗、田代真理

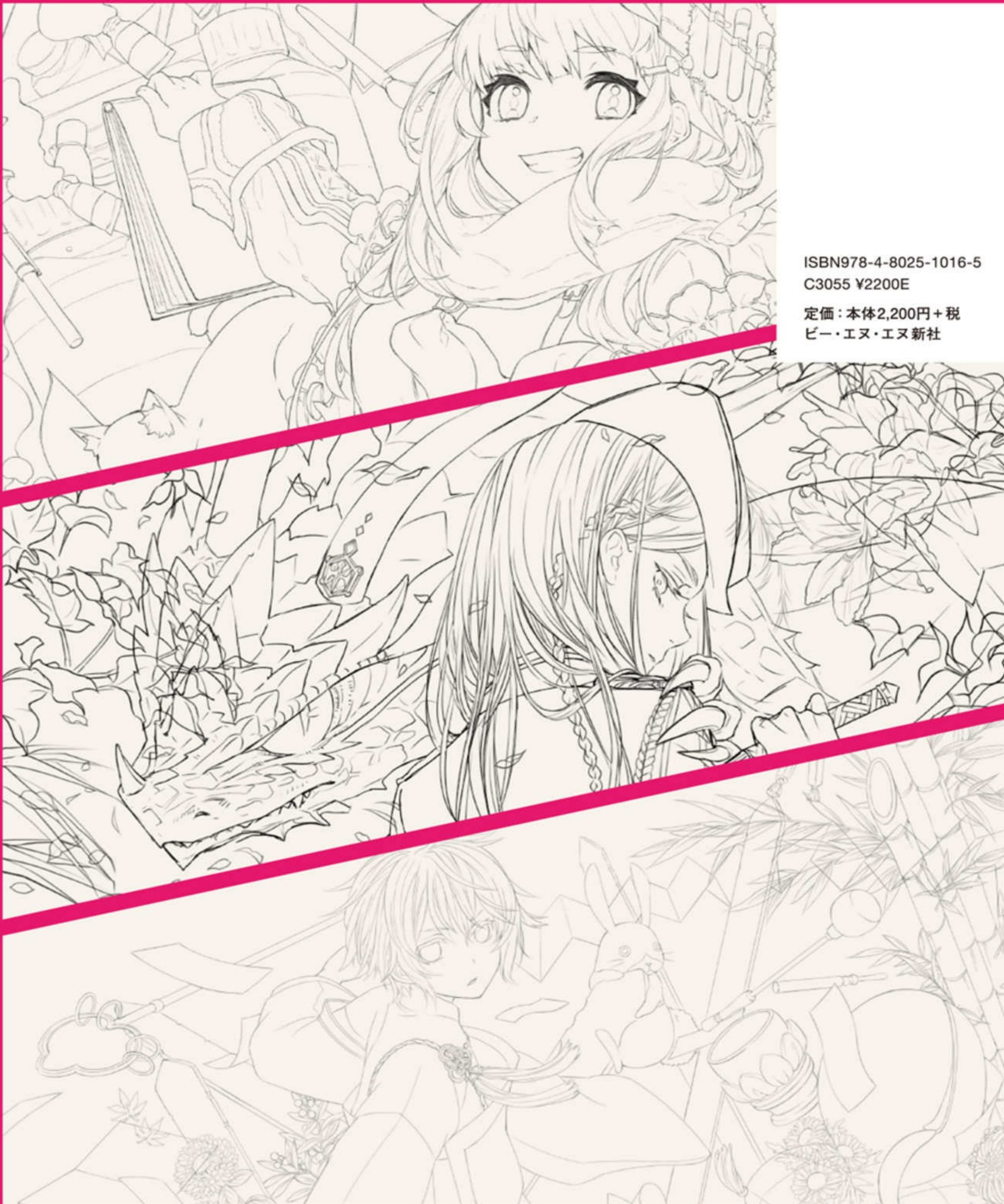
協力：株式会社セルシス

印刷・製本：シナノ印刷株式会社

発行人：籔内康一

発行所：株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
FAX: 03-5725-1511　E-mail: info@bnn.co.jp　URL: www.bnn.co.jp

ISBN 978-4-8025-1016-5
Printed in Japan



ISBN978-4-8025-1016-5
C3055 ¥2200E

定価：本体2,200円＋税
ビー・エヌ・エヌ新社